
ASM
aktueller software & VIDEOSPIELE markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
Nr. 9 Aug./September 1990
5. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867
CES Chikago
Die reinste Konsolenmesse
PC-Engine jetzt in Deutschland
Kopfnuss
Ultima VI gelöst!
Mega-Hit
Endlich wieder ein Hit!
Diesmal für das Rollenspiel
Phantasy Star II
Kick Off II
Alle waren begeistert:
Diese Sportsimulation
ist einfach phantastisch!
Poster
Dragon Flight
aktueller software markt · Die Computer-Software-Fachzeitschri[ft] · Tests und Vorstellungen · Nr. 9 Aug./September 1990 öS 65 / Sfr 7,50 / DM 7,50

HEROES

SCHWARZENEGGER · BOND

BARBARIAN · SKYWALKER

James Bond is out on his own and out for revenge

LICENCE TO KILL

BARBARIAN · II

PALACE

THE RUNNING MAN

SCHWARZENEGGER

GRANDSLAM

STAR WARS

4 LEGENDÄRE HELDEN · 1 SUPERZUSAMMENSTELLUNG

LICENCE TO KILL

Bond ist wieder da! Sein Ziel: Rache an Sanchez, dem niederträchtigen, tückischen Drogenboß. Kannst Du die Hindernisse überwinden und das Ziel erreichen?

"...mit seinen hervorragenden Grafik – und Geräuscheffekten ist dies das bisher mit Abstand beste Bond-Spiel... kann als großartiges Spiel auf eigenen Füßen stehen." Computer & Video Games



BARBARIAN II

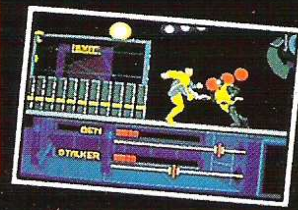
Ein gnadenloses Gemetzel. Tückische Fallen und schaurige Ungeheuer warten in den Verliesen von Drax. Der erfolgreichste Held, der je für den Heimcomputer geschaffen wurde.

"Bei weitem die beste (und blutrünstigste) Kampforgie..." Zzap! 64

THE RUNNING MAN

Die Show geht ab! Schau dem Tod ins Auge in der gefährlichsten Fernsehshow aller Zeiten!

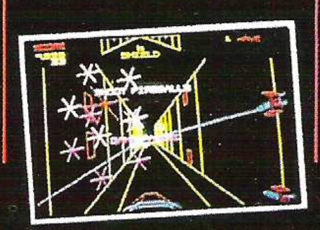
"...ein perfektes Computerspiel... eine tolle Sache" Your Sinclair



STAR WARS

Fliege mit Luke Skywalker, dem größten aller SF-Helden, eine todesverachtende Mission: ein letzter Versuch, Darth Vaders Stützpunkt, den Death Star, zu vernichten.

"Klassischer Film, klassische Spielhallenversion, klassisches Spiel" Computer & Video Games



Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos

DOMARK

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cass, disk) Amstrad (cass, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128

Veröffentlich von Domark Ltd. Vertrieb: BOMICO
Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050

Für den einen ist dasselbe Glas halbvoll, das für den anderen halbleer ist. Dies ist natürlich eine Frage der Sichtweise. Objektivität bei den verschiedenen Subjekten (Redakteuren) ist der ehrliche Versuch, persönliche Einschätzungen über ein Produkt dem Leser näherzubringen. Dies ist beileibe keine Frage der Stimmungslage; es ist eine Frage der Einstellung. ASM legt den einzelnen Testern keine Maulkörbe um. Jeder/jede einzelne Person handelt nach bestem Wissen; und stets „objektiv" im weitesten Sinne. Was Sandra nicht mag, kann Uli begeistern. Tritt diese Extrem-Situation zutage, wird beiden der Fall entzogen und Achim macht sich an die Arbeit. Will sagen: Jedes Vorurteil, egal, ob im negativen oder positiven Sinne, wird vermieden. Aber: 100 Prozent Objektivität ist dennoch nicht meßbar...

Eine gute Überleitung hätte wohl nur Hans-Joachim Kulenkampff besser hingekriegt. Nun, ich mach's wie Heribert Faßbender... Seit dem 1. Juli dieses Jahres ist die Wirtschafts- und Sozialordnung – mit der Einführung der DM als alleiniges Zahlungsmittel in der DDR – in Kraft getreten. Ich hatte Gelegenheit, bei den (noch) wenigen Computer-Hard- und



„Tiefe Einsichten" gewährten Manfred die Aussteller bei der CES in Chicago. Bildunterschrift: Der Schöne und das Biest... oder hieß das irgendwie anders? *(Foto: cooke)*

VON OBJEKTEN & SUBJEKTEN:

Machen wir's Euch recht?

Ich glaube, die Diskussion über die „hunderprozentige Objektivität" wird wohl nie aufhören. Noch einmal möchte ich diese Problemstellung aufgreifen, da einige Leser immer noch Diskrepanzen zwischen ASM und anderen einschlägigen Magazinen erkennen. Die weiteren Themen: Computer-Trend in der DDR. Software-Trends in den USA.

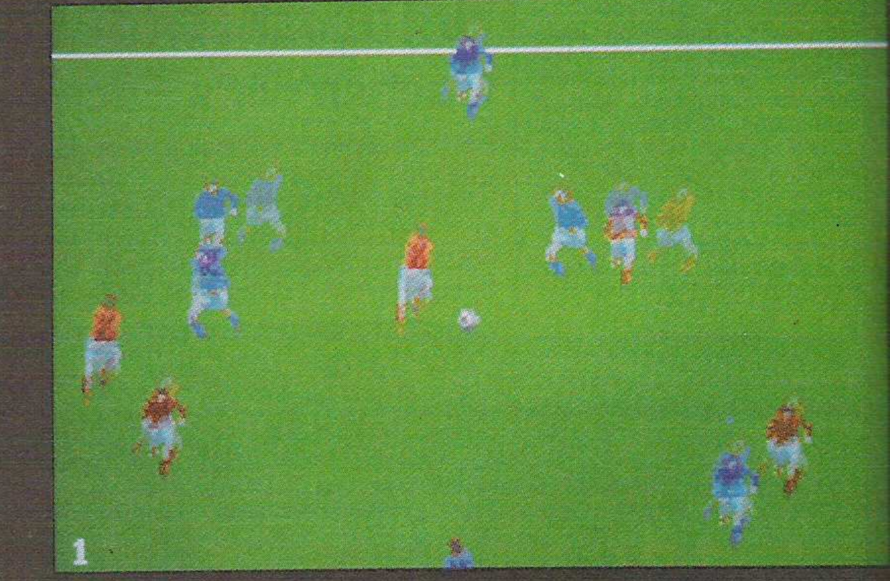
Software-Shops in West-Thüringen reinzuschauen und Kunden zu befragen.
Auch hier ist eine „Union" mit dem bundesdeutschen Software-Markt zu erkennen. Der DDR-Trend (keine repräsentative Auswertung!): Bei der Hardware ist ein deutlicher Weggang von C-16 und Spectrum zu spüren. Der Renner ist der C-64 mit Floppy, dem Commodore folgt erstaunlicherweise der Atari ST, der noch weit vor Amiga liegt. Das Interesse am IBM-PC ist sehr, sehr groß. Die meisten Befragten äußerten sowohl den Wunsch nach guten Spielen (C-64) als auch Interesse am Wordprocessing (ST). Amerkung: Beide Maschinen sind kostengünstig...
Bei der CES in Chicago gibt es naturgemäß einen ganz anderen Trend. Hier sind die „consoles" und „video games" oben auf. Doch: Mehr zu dieser Geschichte erfahrt Ihr im Messebericht, den Ihr in dieser Ausgabe nachlesen könnt. Vielleicht zwei gute Neuigkeiten: NEC kommt noch im Herbst nach Deutschland. Und: Die sagenhafte Handheld – TURBOEXPRESS von NEC – wird vermutlich zum Weihnachtsgeschäft bei uns eintrudeln. Viel Spaß mit/bei der neuen ASM wünscht

MANFRED KLEIMANN

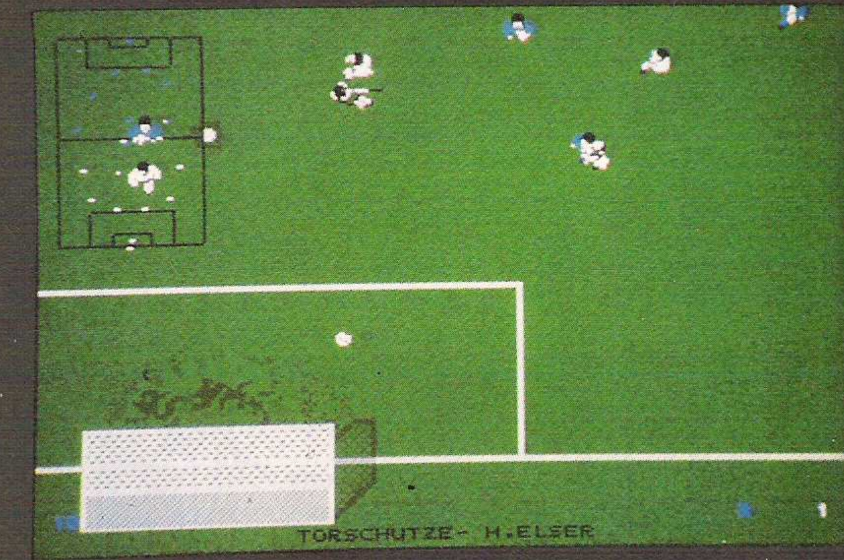


Die Seite

INH



Fußball ohne Ende – die WM treibt ihre Blüten. Mehr darüber in









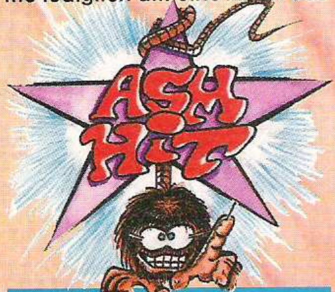
rt- und Konsolenbereich.



Programm: Projectyle, **System:** Atari ST (nur Farbe, getestet), Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Scharfschützen-Orgie

Mit **PROJECTYLE** hat **ELECTRONIC ARTS** wieder einmal ein ganz heißes Eisen im Feuer. Auch wenn der Titel anderes vermuten läßt, so entpuppt sich das neue Produkt als ein „reinrassiges Sportspiel" der derzeit so beliebten futuristischen Art. Das Regelwerk des hochtechnisierten Ballsportes PROJECTYLE erweist sich als denkbar einfach, denn im Grunde genommen handelt es sich bei diesem Game lediglich um eine Abart des allseits beliebten grünen Rasensportes. Allerdings haben die Macher selbst noch einiges an spritzigen Ideen in dieses Spiel einfließen lassen, wodurch erst das eigentliche Flair aufkommt, welches PROJECTYLE von Anfang an ausstrahlt. In guter alter Fußballer-Manier sehen sich insgesamt drei (!!) Mannschaften der heiklen Aufgabe ausgesetzt, die Murmel möglichst oft in den gegnerischen Toren zu versenken. Zur Wahrung der Chancengleichheit mußten die Programmierer den heiligen Rasen, sprich Spielfeld einem gehörigen Face-Lifting unterziehen. Die Tummelwiese von PROJECTYLE unterteilt sich, was anfangs einiges Erstaunen hervorrufen mag, in fünf verschiedene Zonen. An das „Mittelfeld", in dem jeweils der Anstoß vorgenommen wird, schließen sich die restlichen vier Zonen über Tunnel in alle vier Himmelsrichtungen an. Der eigentliche Clou liegt nun darin, daß sich beispielsweise in der oben gelegenen Zone zu Beginn des Spieles das Tor der Heimmannschaft befindet. Entsprechend sind die Tore der beiden anderen Spieler in linken bzw. in der rechten Zone angeordnet. Eine besondere Rolle kommt dem sich nach unten anschließenden Feld zu. Um nämlich die Verwirrung noch komplett zu machen, haben die Programmierer in der sogenannten Frantic-Zone Tore aller drei Spieler plaziert.



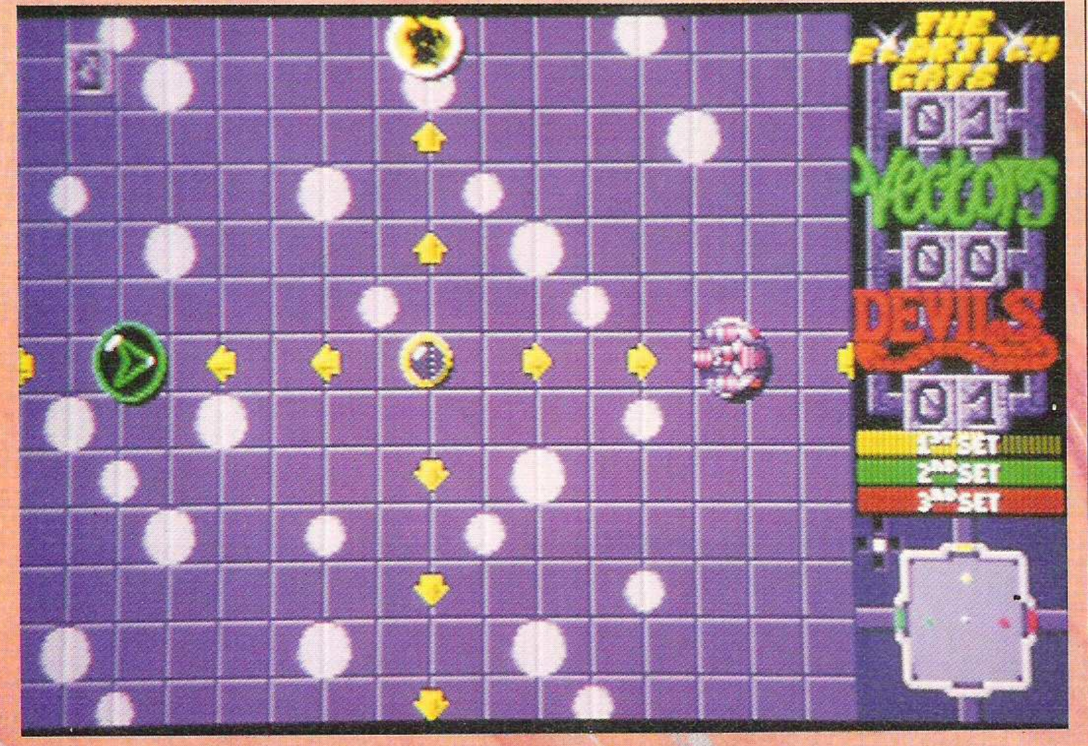
»Bei ***PROJECTYLE*** *fliegt die Kuh in jeder Hinsicht!«*



Fotos (3): ST

PROJECTYLE läuft nun über drei Abschnitte · 64 Sekunden. Damit es wirklich mit fairen Dingen zugeht, wechselt nach jedem Drittel die Position des eigenen Tores und natürlich die der gegnerischen Tore. Entsprechend verändert sich die Lage der „Goals" in der unteren Frantic Zone. Spätestens jetzt dürfte ich jeden vollkommen verwirrt haben. Doch keine Angst, so kompliziert sich die ganze Chose auch anhören mag, im eigentlichen Spiel dürftet Ihr mit Sicherheit keinerlei Probleme haben.

Spätestens beim Anstoß werdet Ihr merken, daß es in diesem „Fußball-für-drei"-Verschnitt äußerst futuristisch zugeht. So haben alle fünf Spieler einer Mannschaft ihre Trikots und Fußballschuhe abgelegt, um sie stattdessen gegen einen komfortablen Gleiter einzutauschen. Mit Hilfe eines solchen Gleiters schwebt Ihr quasi über das Spielfeld, ständig auf der Jagd nach der Hartgummimurmel. Das erste Ziel nach jedem Anstoß sollte zweifelsohne darin bestehen, den Spielball in eine der beiden gegnerischen Zonen zu befördern, schließlich könnt Ihr in Eurer eigenen nur Tore fangen. Die Hartgesottenen unter Euch



werden unter Umständen auch die Frantic-Zone aufsuchen, in der sich wesentlich schneller ein Tor erzielen läßt. Anzumerken wäre noch, daß sich der Ball mit dem Gleiter nicht führen läßt. Einzig und allein die Geschwindigkeit sowie die Richtung, mit bzw. aus der Euer Gleiter das Bällchen trifft, bestimmen den „Weg" des Spielballes. Da die gegnerischen Gleiter ebenfalls vehement um den Ball ringen, kommt es oft zu einem unerbittlichen Dreikampf, aus dem Ihr nur mit gehörigem Abdrängeln und Blokken der „feindlichen" Gleiter als Sieger hervorgeht. Besonders spaßig wird es dann in den Torzonen, denn hier versucht jeweils ein Verteidiger, die Murmel zurück in die Anstoßzone zu verfrachten, wogegen die beiden anderen Cracks auf einen schnellen Torerfolg aus sind. In der Frantic-Zone geht es da noch härter zur Sache, schließlich gilt es in dieser, einerseits das eigene Tor sauber zu halten, andererseits den Spielball in einem der gegnerischen Tore zu versenken.

PROJECTYLE zeichnet sich vor allem durch seine vielen Features aus. So bringen beispielsweise drei verschiedene Spielmodi (Einzelspiel, Turnier und Liga) viel Abwechslung in die



Der cool-bebrillte Laykin als Torschütze

ganze Sache, zumal bis zu acht Spieler in das Geschehen eingreifen können. Besitzer eines Joystick-Adapters können sogar Spiele mit zwei weiteren „menschlichen Wesen" austragen. Auch während des eigentlichen Spieles gibt es allerhand Optionen zu bestaunen, die PROJECTYLE zu einem kleinen Spektakel machen. Angefangen von einer Zeitlupe über einen Trainermodus, in dem Ihr Euer eigenes Team formen könnt, bis hin zu zahlreichen „Pick-ups", die von Zeit zu Zeit auf dem Spielfeld erscheinen – PROJECTYLE bietet in dieser Hinsicht wirklich einiges. Die Compu-Teams, welche gleich in drei verschiedenen Stärken zur Verfügung stehen, erweisen sich als äußerst unangenehme Gegner, die gerade in der Anfangsphase unbezwingbar scheinen. Doch mit einiger Spielpraxis sollten aus den Zufallsaktionen, die Ihr anfangs darbietet, schnell gewinnbringende Spielzüge werden, mit denen sich jeder Gegner verzaubern läßt.

Im technischen Bereich gibt es bei PROJECTYLE auf dem Atari ST kaum etwas zu bemängeln. Zwar ruckelt das Scrolling an allen Ecken und Enden, doch wird dieser traurige Umstand durch die wirklich exzellente Grafik wettgemacht. So erwarten Euch zum Beispiel acht verschiedene Stadien, die sich durch ihr teilweise recht unterschiedliches Outfit hervortun. Aber auch die netten Zwischengrafiken sorgen für die nötige Abwechslung während des schweißtreibenden Spieles. Nennenswert sind mit Sicherheit noch der gelungene Digi-Sound, der gleich mit mehreren Stücken aufwartet, sowie die netten Sound-FX.

PROJECTYLE ist mir von Anfang an ins Herz gewachsen. Selten habe ich ein derart pakkendes Actionspiel futuristischer Machart „an den Joystick" bekommen, bei dem vor allem Geschwindigkeit Trumpf ist. Auch auf lange Sicht hin dürfte die Motivation gesichert sein. Doch nicht nur deswegen hat sich PROJECTYLE den ASM-Hitstern redlich verdient.

Torsten Blum

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

WISCH ES!!!

Programm: Wipe-Out, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Empf. Vk-Preis.** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Gonzo Games, London, **Muster von:** Rushware.

Wenn man gegen eine Mauer springt, rennt oder fährt, hat das meist gewichtige Folgen. Deshalb schreibt das Softwarehaus **GONZO GAMES** in der Anleitung zu **WIPE-OUT** noch mal ausdrücklich: „Jedwede Berührung mit einer Mauer wäre ein großer Fehler!" Allerdings handelt es sich bei diesem Game nicht um Mauern aus Sand und Stein, sondern – man höre und staune – um Kraftfeldmauern.

Irgendwie erinnert mich das Spielprinzip sehr stark an das von *Tron*. Man wird zwar hier nicht in einen Computer gebeamt, dafür aber ins Weltall. Es wird auch nicht mit Motorrädern gefahren, dafür aber mit supertollen intergalaktischen Schwebebrettern. Man bekommt auch keine gute Grafik zu sehen, dafür aber eine schlechte – immerhin besser als gar keine!

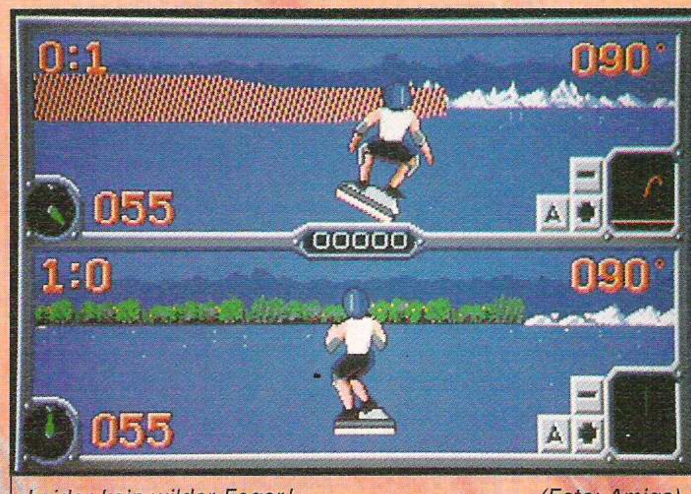
Gespielt wird entweder im Zwei-Player-Modus oder gegen den Compi. Bevor man richtig zur Sache kommt, kann man die Möglichkeit nutzen, Probespielchen zu veranstalten. Das Spielfeld ist begrenzt, und die gesamte Grafik beschränkt sich auf die Farben Grau, Orange und Blau. Das heißt für uns, daß man dieses Game am besten mit einem offenen und einem geschlossenen Auge spielen sollte, damit nicht beide geschädigt werden. Bevor man aber überhaupt mit irgenwelchen Aktivitäten beginnen kann, muß man eine Leerdiskette zur Hand haben. Dann dauert es ungefähr ewig und drei Tage, bevor alles formatiert und abgespeichert ist. Ist das erledigt, geht's los: Man wühlt sich durch zig verwirrende Menüs, um diese ruckelnden Figuren ins Leben zu rufen. Hat man das geschafft, ist das Schlimmste überstanden. Der Screen ist horizontal unterteilt, so daß jeder Spieler ein eigenes Sichtfeld hat.

Bei der wilden Fahrt durch die Galaxie muß eben nur aufgepaßt werden, daß man die grauen Mauern nicht berührt. Das Board hinterläßt beim Fahren auch eine Spur, nämlich jene besagte Energiemauer. Hat man einen Wettbewerb gewonnen, rutscht man in der Tabelle höher und bekommt in dementsprechender Leistung als Auszeichnung Sterne. Und wie immer geht's auch hier ums liebe Geld. Dafür kann man dann in einem Shop Ausrüstungsgegenstände oder neue Schwebebretter kaufen.

Irgendwie war dieser Schwebebrettkampf einfach schrecklich. Noch nicht mal die Musi von WIPE-OUT bewegt sich im Bereich des Akzeptablen. Infolgedessen lasse ich für meinen Teil dieses Game schnellstens in die hinterste Ecke unseres Lagers schweben!

Sandra Alter

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	2
Preis/Leistung	3



Leider kein wilder Feger! *(Foto: Amiga)*

Klein, grün + gnubbelig
Ein feuchtfröhliches Vergnügen



Quifty – der Typ mit der Taucherbrille und Laser. Fotos: Amiga

Programm: Flood, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (getestet), **Empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Bullfrog/Electronic Arts, England, **Muster von:** Wial, 27 / 39 / 42.

Ein süßes Knubbelding haben sich die Jungs von **BULLFORG** da einfallen lassen: Es ist grün, hat einen dikken Bauch mit Stöpsel (?), einen langen Schwanz und zwei Glubschaugen, auf denen eine Taucherbrille ruht. Sein Name ist ebenso ungewöhnlich wie sein Aussehen: Quiffy. Dagegen ist das Ziel, das ihm **ELECTRONIC ARTS** in seinem Abenteuer namens **FLOOD** setzt, altbekannt: Das nackte Überleben. Quiffy lebt nämlich in einer Höhlenwelt, in der seit einiger Zeit ganz schön der Punk abgeht. Nicht nur, daß seine gesamte Rasse von irgendwelchen Fieslingen ausgerottet wurde, nein, zu allem Übel haben die „Zapfen des Zorns" ihre Trockenperiode beendet und beginnen nun damit, die gesamte Höhlenwelt zu fluten – mit ganz normalen Wasserhähnen übrigens (ganz schön preußisch, nicht?). Quiffy hat von dem ganzen Mist die Nase voll und beschließt, endlich mal an die Oberfläche zu gelangen. Wenn der arme Kerl wüßte, was ihn da erwartet: Umweltvernichtung, Überbevölkerung, Kriege – bäh! Aber da Quiffy davon nix weiß, kommt er quasi wie die Jungfrau zum Kinde.

Natürlich sind die Macher von FLOOD nicht um eine Levelaufteilung herumgekommen: 36 Levels plus sechs Sonderlevel müssen bewältigt werden, wobei Quiffy immer der Geist seiner keifenden Tante und der ständig steigende Wasserspiegel im Nacken sitzt. Nun ja, ein Zeitlimit hätte es wohl auch getan, aber mit der Tante und dem Wasser wird's halt spannender. Die Tante entzieht Quiffy nämlich lebenswichtige Energie, und Tauchaktionen in das feuchte Element lassen ihn ertrinken, wenn der Sauerstoff aufgebraucht ist. Das Dumme an der Sache ist, daß Quiffy nicht einfach zum Level-Teleport sprinten kann, um in das nächste Höhlensystem zu kommen, sondern er muß zunächst den ganzen Müll aufsammeln, der so herumliegt. Erst dann wird der Leveltransporter aktiv. Außerdem kann Quiffy innerhalb eines Levels noch Geheimräume entdekken, in denen er Bonussymbole in Massen abstauben kann. Diese Dinger sind echt nützlich, verbegen sich doch in den Symbolen nützliche Extrawaffen, mit denen Quiffy endlich seine zahlreichen Feinde unschädlich machen kann. Grundsätzlich ist Quiffy zu Beginn **jedes** Levels mit absolut rein gar nix ausgestattet, so daß Schußmöglichkeiten dringend angeraten sind. Nicht in jedem Level gibt's Extrawaffen, doch sofern sie vorhanden sind, sollten sie unbedingt angewandt werden. Neben einer handlichen Knarre gibt's Bummerangs, einen Laser, schicke Zeitbomben und dergleichen mehr. Fieserweise gibt's ausgerechnet in den Levels, wo ware Horden der elf verschiedenen Feindarten lauern, gar keine Waffen – blöd, ne?

Aber da hilft kein Lamentieren, Quiffy muß sich da daurchhangeln. Eben das ist übrigens sein großer Vorteil: Er kann in jeder (Schräg-)Lage an den Höhlenwänden herumkraxeln und ziemlich weit springen. Knifflig wird's allerdings, wenn er ins Wasser hinabtauchen muß, um noch Müllteile aufzusammeln, denn der realistische Auftriebseffekt macht einen Abstieg in die Tiefe ziemlich schwierig.

Ebenfalls schwierig, weil in der Programmierung unglücklich geraten, ist die Steuerung. Zwar kann Quiffy kopfüber, kopfunter oder sonstwo herumklettern, doch das Um-die-Ecke-Klettern ist überaus hakelig und nervenaufreibend, da schon leichte Diagonal-Bewegungen des Joysticks nicht mehr angenommen werden. Ganz seltsam wird's, wenn man die ST- und Amiga-Fassung miteinander vergleicht, denn die Animation der Spielfiguren geschieht in der ST-Fassung eindeutig schneller und erhöht damit die Spiebarkeit. Denn auf beiden Rechnern wird's doch arg langsam, wenn mehrere Sprites ins Spiel kommen. Die zweite Besonderheit: Beim Amiga und ST ist das Acht-Wege-Scrolling in etwa gleich rukkelig. Keine Angst, so schlimm ruckelt's nicht, doch zumindest auf dem Amiga (und wohl auch auf dem ST) wäre das vermeidbar gewesen. Klare Pluspunkte kann der Amiga lediglich in punkto Grafik und Sound verbuchen. Beide Rechner besitzen selbstverständlich das gleiche Knubbel-Styling der Grafik, doch auf dem Amiga geht's etwas bunter zu. Der ST-Fassung gebührt hier das Lob, mit sehr geschickten Farbkombinationen ausgestattet zu sein. Sehr witzig ist der Sound auf dem Amiga geworden, denn mit ungewöhnlichen Effekten und vielen Blubber-Geräuschen wird hervorragend aufs Spiel eingestimmt. Der ST besitzt zwar den gleichen Soundtrack, doch da es sich auf diesem Rechner um einen ellenlangen Sample handelt, ist er wesentlich kürzer und zudem leicht kratzig. Auf Game-on-Sounds muß gar vollständig verzichtet werden – immerhin zugunsten digitalisierter FX.

An der Aufmachung kann man bei FLOOD also – trotz leichter Mängel – nicht herummeckern. Was dem Spiel aber fehlt, ist der gewisse Pfiff und der rasante Spielablauf, den ein Jump-and-run nun einmal braucht. Die hakelige Steuerung ist wirklich nervig und wird durch die Schnelligkeit der ST-Fassung kaum kompensiert. Die Levels sind zwar zahlreich, aber meistens nicht allzugroß; die vielen Feinde sind teilweise viel zu schnell und angriffslustig, um wirkungsvoll gegen sie vorgehen zu können. Und dann auch noch die akute Zeitnot! Da bleibt – im wahrsten Sinne des Wortes – wenig Luft, um die Levels ausgiebig zu erkunden.

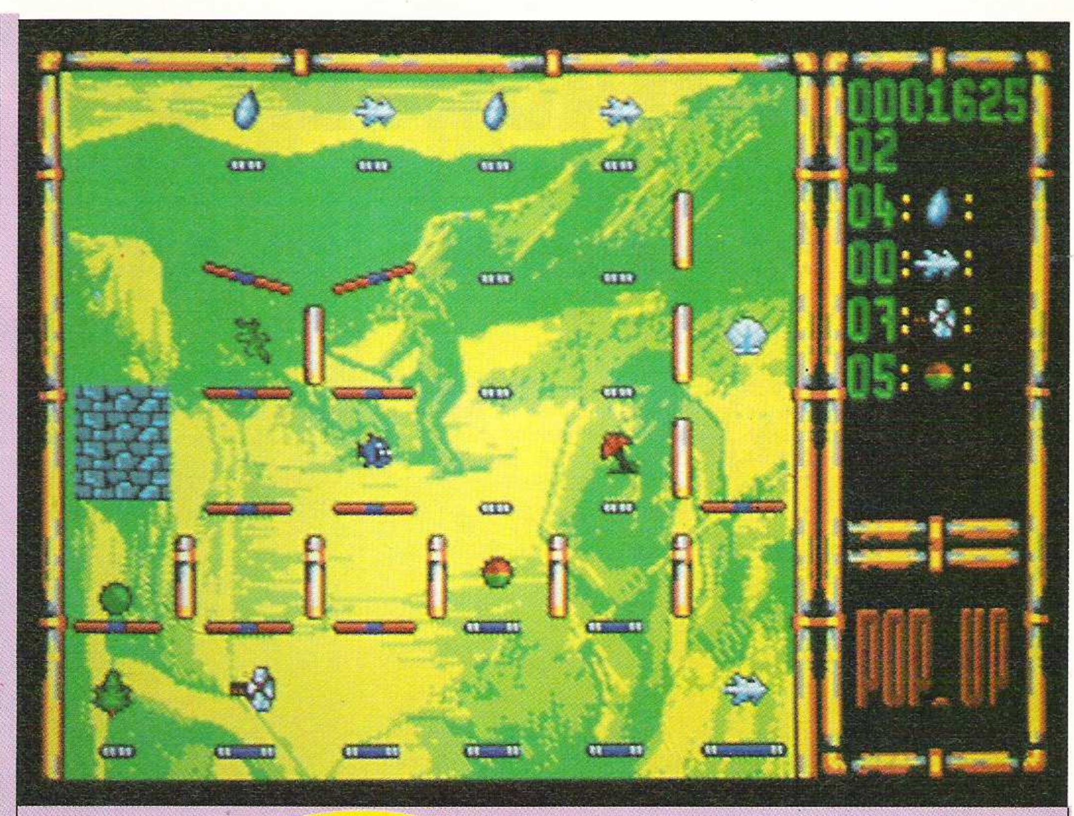
Wer nach *Populous* einen weiteren Geniestreich erwartete, wird enttäuscht sein ob dieses durchschnittlichen Spiels. Aber was soll's, jeder hat mal einen schlechten Tag...

Michael Suck



(Amiga/Atari ST)		
Grafik	9	9
Sound	9	8
Spielablauf	7	8
Motivation	7	7
Preis/Leistung	7	7

Programm: Pop Up, **System:** IBM-PC (CGA, EGA, getestet), Amiga, Atari, CPC, **Preis:** ca. DM 65, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** [27], [39], [42].



Klar aufgebaut und schön präsentiert: Pop up fesselt ohne Ende! *Fotos (2): PC*

Rundes Vergnügen

Na bitte! Wer sagt denn, daß es keine Geschicklichkeitsspiele auf dem PC geben kann? Bunte Bälle, Sprungplattformen, gefräßige Gegner – **INFOGRAMES'** neuestes „Kind", **POP UP**, kommt daher wie seinerzeit BOMB JACK oder BOUNDER. Eine kleine Kugel hüpft unter Mit-und Zuhilfenahme von Bonusgegenständen durch fünf Zeitalter mit je vier Levels. Urknall, Steinzeit, Mittelalter, das 20. Jahrhundert und schließlich die Zukunft unterscheiden sich in den dezenten Hintergrundgrafiken und den aufzusammelnden Gegenständen. Schon fast obligatorisch ist der Editor, mit dem Ihr eigene Levels ersinnen und auf einer getrennten Diskette abspeichern könnt.

Beide mitgelieferten Disks werden zum Laden benötigt, das von einem simplen schwarz-weißen Bild begleitet wird. Dann hüpft der Titelscreen herein, und los geht's. Ihr könnt mit den Tasten oder, hier besser, mit dem Joystick steuern. Eine Zwei-Spieler-Option erlaubt lustige Punktejagden, allerdings nur nacheinander. Leider gibt es keine High-Score-Liste, Eure Punkte müßt Ihr also schon selbst notieren. Spärlich sind auch die Geräusche, selbst auf eine Titelmelodie haben die (leider ungenannten) Programmierer verzichtet. Das war's aber auch an Kritikpunkten!

POP UP fängt mit einem Null-Level zum Einspielen an. Jede Menge Extras könnt Ihr aufsammeln, indem Ihr Euch hier in Schlangenlinien von oben nach unten vorarbeitet. Mit Wassertropfen löscht Ihr das Feuer auf manchen Sprossen, der Hammer zertrümmert lästige Mauern von unten. Am wichtigsten sind aber die Schlüssel. Sie lösen nach ein- bis dreimaligem seitlichen Anspringen die senkrechten Trennwände auf. Vorsicht: Allzu leicht springt man aus Versehen gegen die Wände und verschwendet die Schlüssel. Daneben gibt es noch jede Menge punktebringende Bälle, Obststücke, usw. Hat man fast alles aufgesammelt, beginnt der Ausgang zum nächsten Bild zu leuchten.

Mit jedem Zeitalter ändern sich die Bilder und Symbole. Die Grafik ist schlicht, aber sehr hübsch – und zweckmäßig. Wer von den überladenen Hintergrundmustern der BREAKOUT-Varianten geschädigt ist, weiß das zu schätzen... Die Bewegungen sind sauber und ruckelfrei. Beim ersten Aufrufen des Spiels solltet Ihr von den beiden möglichen Geschwindigkeiten mit Hilfe der „L"-Taste die langsamere wählen. Sonst vergeht Euch selbst auf einem XT Hören und Sehen! Die Steuerung ist genau und will ruhig angegangen werden. Durch einzelne Bewegungen und Feuerknopf-Druck (hohe Sprünge) könnt Ihr den Hüpfer recht exakt plazieren.
In manchen Levels fliegen Amöben, Killerbienen, Piranhas und andere, bei Berührung tödliche, Tiere herum. Auch die einander zugewandten, schräggestellten Sprossen sind Fallen, denen man nicht mehr entkommt. Da hilft nur noch die Selbstmord-Taste („S"). Damit es nicht gar zu schwer wird, kann man sich zu Beginn jedes Levels in Ruhe umsehen. Auch in der Hitze des Gefechts könnt Ihr ein Päuschen einlegen. Allerdings kostet jede Verzögerung nach Beginn eines Bildes Punkte. Nicht nur deshalb solltet Ihr von Anfang an die Sprünge gut einteilen: Manche Sprossen lösen sich nach mehrmaligem Aufprall in Luft auf. Gemeinerweise braucht man oft gerade diese Sprungbretter für den Rückzug zum Ausgang!



Ein leichter Level – später muß jeder Sprung sitzen!

POP UP – ein kurzweiliges Vergnügen, das durchaus süchtig machen kann. Könner werden die kniffligen Stellen relativ schnell geknackt haben. Wer sich aber nicht zur „Flinkfinger-Elite" zählt, wird eine ganze Weile mit seinen Flugversuchen beschäftigt sein.

Auch ist der Preis, gemessen an dem anderer PC-Programme, nicht zu hoch. Schaut es Euch einmal an!

Eva Hoogh

Grafik	**9**
Sound	**3**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**



DURCHWACHSEN BIS MAGER

Programm: All Time Favourites, **System:** Amiga, Atari St, C-64, PC, **Empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark (16 Bit), ca. 65 Mark (8 Bit), **Hersteller:** Accolade, London, **Muster von:** Hersteller.

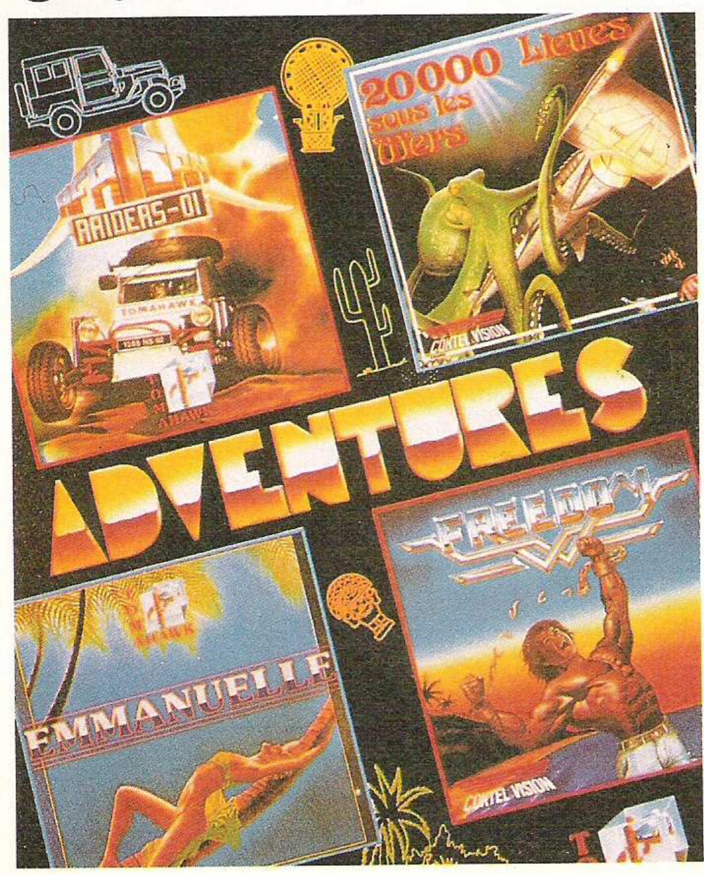
ACCOLADE hört sich fast an wie Schokolade. Jenes klebrig-süße Zeug steht jedoch für die Leute, die sich für die neue Kompilation interessieren, völlig außer Frage! **ALL TIME FAVOURITES** enthält nämlich vier Sportspiele, und jeder Sportler, der was auf sich hält, lebt üblicherweise nach einem strengem Diätplan!
Gut, ich gebe zu, um Golf zu spielen, muß man nicht unbedingt rank und schlank sein, für Baseball und Autorennen aber sehr wohl. Damit wäre nun auch schon geklärt, welche Sportarten ALL TIME FAVOURITES enthält. Ein bißchen langweilig ist es aber meiner Meinung nach schon, gleich zweimal Golf in eine Vierer-Kompilation zu packen. Zum einen handelt es sich um **MEAN 18**, zum anderen um **MEAN 18 FAMOUS COURSE DISKS.** Beim Erstgenannten kann man sich seine Kurse selbst erstellen, allerdings sollte man dazusagen, daß MEAN 18 1987 der Flop des Monats war. Beim Zweiten hat man verschiedene Kurse zur Auswahl, wobei es aber bestimmt nicht besser als das andere ist..
Lamborghini Coutach, Lotus Esprit Turbo, Porsche 911 Turbo, Ferrari Testarrossa, Chevrolet Corvette, das klingt doch wie Musik in den Ohren – in meinen zumindest! **TEST DRIVE** bietet dem Spieler nur Karren vom Feinsten, Teuersten und Schnellsten an. Mit diesen Edelgefährten wird man auf fahrerisches Können geprüft. Die Strecke führt durchs Gebirge. Man muß versuchen, den Berggipfel zu erreichen. Dabei sind natürlich zahlreiche Hindernisse und Gefahren zu überwinden. Das fängt mit Sonntagsfahrern an und hört mit Radarfallen und Überflutungen auf. Na, dann mal viel Vergnügen!

Last but not least kommen wir jetzt zum letzten in dieser Viererreihe: **HARDBALL**, ein. Da es sehr realistisch gestaltet ist, bleibt der Spielspaß nicht auf der Strecke. *Sandra Alter*

Gesamtnote 5



SCHROTT ↑ 4



Programm: Adventures, **System:** PC, **Empf. VK-Preis:** ca. 85 Huhns, **Hersteller:** Tomahawk, Frankreich, **Muster von:** Bomico.

Was sagt Euch Weißbrot und Rotwein, he? Gut! Frankreich, ganz richtig. Was fällt Euch als alte Compi-Freaks zu Frankreich ein? Blöde Frage? Nee, gar nicht wahr! Mir fällt dazu beispielsweise ganz spontan das Softwarehaus **Tomahawk** ein. Und genau dieses Softwarehaus hat nun eine Adventure-Kompilation herausgebracht. Wie würdet Ihr eine Kopilation nennen, die ausschließlich Adventures enthält? Wißt Ihr nicht?
Das Softwarehaus TOMAHAWK hat da nicht lange überlegt: **ADVENTURES**. Ist doch schlicht und ergreifend, oder? Genauso schlicht, **schlecht**, und irritierend sind die vier Games, die drin sind! Ein bißchen Autorennen, ein bißchen Sex, ein bißchen Geschichte, und ein bißchen Abenteuer reichen eben nun mal doch nicht aus, den Adventure-Fan vom Hocker zu reißen.

Beginnen wir mal: **AFRICAN RAIDERS** ist ein wüstes Game, äh, ich meine ein Wüsten-Game. Mit Racing-Cars staubt man sich durch den heißen Wüstensand. Peter hat dieses Spielchen damals getestet. Als ich ihn fragte, wie es denn so sei, wurde er plötlich kalkeimerweiß im Gesicht und meinte, er bekäme ein ziemlich dumpfes Gefühl in der Magengrube, wenn er daran zurückdenke.
Nun denn, kommen wir zum nächsten: **EMMANUELLE**. Dies soll laut Verpackung ein erotisches, exotisches Abenteuer sein, bei dem man Sinnlichkeit, Verführung und Charme erleben soll. Als jedoch der Name des Games fiel, war nichts von knisternder Erotik in der Luft zu spüren. Das einzige was geschah: Die gesamte Redaktion brach in schallendes Gelächter aus. Die Grafiken und ebenso die Handlung beschränken sich auf das Minimale an Machbarem.
Next ist **20.000 MEILEN UNTER DEM MEER**. Der Roman von *Jules Verne* ist durchaus spannend, wußte ganze Massen zu begeistern. Daraus resultiert nun das gleichnamige Game. Es hat jedoch nichts von den Qualitäten der Vorlage vorzuweisen. Dieses Adventure wäre vieleicht dazu geeignet, es 20.000 Meilen tief im Meer zu versenken.
Als viertes haben wir noch das Abenteuer der Sklavenabschaffung zu bestehen. Ein bißchen Geschichte zieht immer? Lernspiel? Angeblich folgen Actionphasen und Strategie einander im Rythmus der Tam-Tams. Aber das einzige, was ich mit dieser Kompilation noch tun werde: Die Disketten im Rythmus der Tam-Tams zurück in deren einfallsloses Gehäuse verstauen. *Sandra Alter*

Gesamtnote 3

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

1	EMLYN HUGHES SOCCER	Sport	Amiga ST
2	SIM CITY	Städte-Simulation	C 64 D, Amiga, PC 5,25", PC 3,5", Atari ST
3	F-29	Flug-Simulation	Amiga PC
4	TIE BREAK	Sport	C 64 D, Amiga, Atari ST
5	KLAX	Strategie	C-64 K, D, Amiga, ST, PC
6	RINGS OF MEDUSA	Strategie	C 64, Amiga, PC, Atari ST, Atari Mono
7	RAINBOW ISLANDS	Geschicklichkeit	C 64 D, C 64 K Amiga, Atari ST
8	LOGO	Strategie	Amiga, C-64 D, ST, PC 3,5; 5¼
9	DRAKKHEN	Adventure-Rollenspiel	Amiga, PC 5,25", PC 3,5", Aari ST
10	CASTLE MASTER	Adventure	C 64 D/K, Amiga, ST, PC

SO GEHT'S:

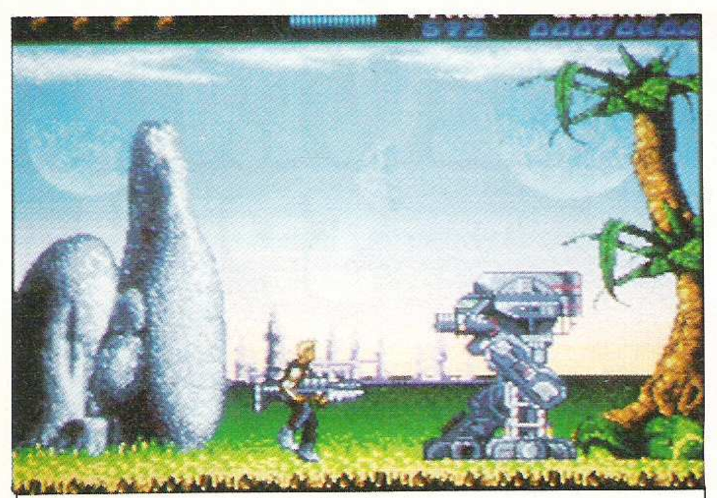
- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten 10 Ausgaben

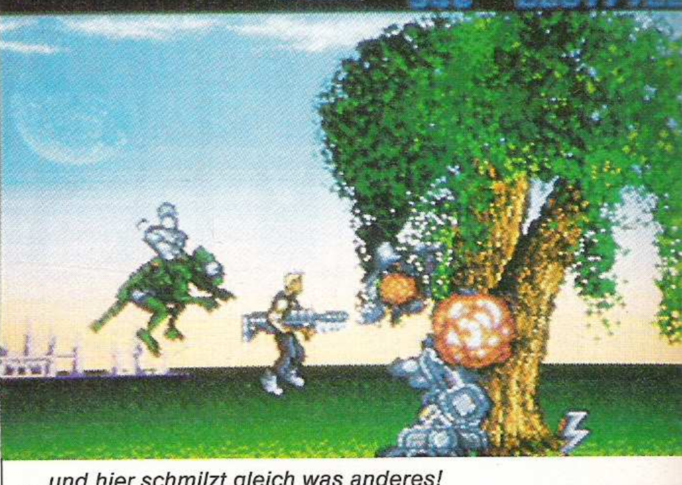
Gleich losschicken! Postkarte: Bomico GmbH Elbinger Str. 1 6000 Ffm. 90

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

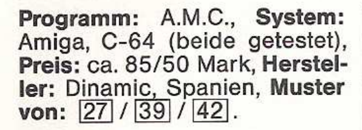
Dolph Lundgren mal ohne Boxershorts



Da schmilzt ihm gleich das Blech weg . . .



. . . und hier schmilzt gleich was anderes!



Programm: A.M.C., **System:** Amiga, C-64 (beide getestet), **Preis:** ca. 85/50 Mark, **Hersteller:** Dinamic, Spanien, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

Hier ist der eisenharte Typ gefragt! Die Hauptfigur im neuen Game von **DINAMIC** sieht in etwa aus wie Dolph Lundgren – der Blondie aus Schweden. Als Kampfmaschine stieg er im x-ten Rocky-Film mit Silvester Stallone in den Ring. Diesmal ruckelt er – in seiner Schönheit und Größe erheblich beschnitten – in Form eines Sprites über die Mattscheibe. Anstatt der sonst üblichen Boxhandschuhe trägt er eine überaus wirksame Riesen-Wumme bei sich. Ihr merkt schon, daß er mit dem Zucht-Boxer aus Rocky nicht viel gemein hat. Man könnte ihn sicher auch nicht als Dolph identifizieren, wenn da nicht das Cover der Verpackung und das digitalisierte Anfangsbild wäre.

Dieser Synthetic-Mensch hat in **A.M.C.** die Order, durch ferne Galaxien zu streifen, um selbige vor den furchterregenden Deathbringers zu bewahren. In einem Nobel-Hobel wird er im Hibernationszustand (im Klartext: Er wird erstmal „vereist") zu dem 10.000 Lichtjahre von seiner Basis entfernten Planeten Dendar gekarrt, um dort seine erste Mission zu erfüllen. Vom Bordcompi aus dem Dauerschlaf zurück ins Leben geholt, macht er sich per pedes auf die Suche nach dem Bösen auf diesem Planeten. Keine Zeit verlierend (die läuft von 600 rückwärts), ist er fest entschlossen und gnadenlos zur Vernichtung der Verbrecherrassen bereit.

Die Landschaft auf Dendar ähnelt der auf der Erde – etwas naturbelassener vielleicht, aber durchaus ähnlich. Blondies Weg führt über Berge, durch Täler, vorbei an Felsen, über einsturzgefährdete Brücken. Dendars Landschaft ist wirklich etwas fürs Auge. Exakt gezeichnete Bäume und in feinen Farbabstufungen simulierte Sonnenuntergänge ziehen auf dem in mehreren Ebenen scrollenden Hintergrund vorbei. Dafür ist der Bildausschnitt leider etwas klein geraten, die Animation der Sprites ziemlich zäh und noch dazu im Hip-Hop-Takt. Aber keine Angst, durchaus spielbar, denn so schlimm, daß man dadurch den Spaß am Spielen verlieren könnte, ist es nicht.

Das gilt allerdings nur für die Amiga-Version. Die für den C-64 ist nämlich eine einzige Katastrophe: Meine Augen fühlten sich von der miserablen Grafik geradezu beleidigt. Da ist nichts mit Scrolling in mehreren Ebenen, geschweige denn schöne Farbabstufungen. Die Bilder sind grob und unübersichtlich gezeichnet, und die Sprites bewegen sich, als hätten sie einen Pulsschlag von 60 zu 40! Noch zudem scheint dieses C-64-Debakel eine Steno-Version zu sein. Auch unser Commodore war mit diesem laienhaften Programm nicht einverstanden, nahm sich im zweiten Level den Strick und hängte sich kurzerhand auf.

Da hatte ich nun wirklich keinen Bock drauf und beschloß, den Held der Galaxien lieber durch die ansehnliche Amiga-Welt zu steuern. Dort begegneten ihm allerlei fantasymäßige Wesen, die nach einigem Üben auch leicht zu bewältigen waren. Von kriechenden, schleimigen Killer-Würmern über Robos bis hin zu fliegenden Drachen ist alles vorhanden. Am gefährlichsten ist jedoch das Grünzeug auf diesem Planeten.

Für geschickt versteckte, fleischfressende Pflanzen wird Blondie nämlich schnell zum Fast-Food. Aber auch der in einem Erdloch sitzende Drache ist auf Frischfleisch aus. Anscheinend hat ihm unser Rabiator auch gemundet, denn dies bekundet er nach japanischer Sitte mit einem dicken Rülpser. Nur die Knochen mag er nicht – sie fliegen nämlich in hohem Bogen wieder aus seiner Höhle. Beseitigen kann man dieses Viech, indem man in angemessenem Abstand Granaten in die Grube wirft, bis es sich aufbäumt, um dann tot zusammenzusinken.

An witzigen Effekten und interessanten Gegnern besteht in diesem Game nun wirklich kein Mangel. Doch irgendetwas fehlt! Man wartet ständig auf etwas Hyper-Gutes, das aber nicht eintzutreten scheint. Wenn man sich tapfer bis zum achten Level vorgekämpft hat, wird man zwar Krauer, dem Chef des Ganzen gegenübergestellt, aber auch ihm fehlt der herausfordernte Charakter eines Endgegners. Nach der BdB (Beseitigung des Bosses) wird man in ein bereitstehendes Raumschiff gebeamt, zum Heimatort der Deathbringers geflogen, um dort auch noch die Wurzeln des Übels zu beseitigen.

Nun heißt es, zweite Disk einlegen und weiter ballern! Auf dem Planeten der Deathbringers sieht es aus wie in der Hölle: Rot-schwarzes Gestein, ständige Nacht und feuerspeiende Vulkane. Sonst bleibt, wie gesagt, alles beim alten, mit dem einzigen Unterschied, daß man hier einiges mehr an Extrawaffen aufsammeln kann (die man auch nötig hat). Dabei ist der Flammenwerfer am meisten von Nutzen, denn mit ihm kann man alles, aber auch wirklich alles rigoros abfackeln. Dennoch sind Dreifach-Schuß und Großwirkungs-Feuerung zusätzlich große Hilfen. Eine digitalisierte Stimme weist darauf hin, wenn man ein Extra vereinnahmt hat. Zwischendurch laufen auch Schriftzüge über den Screen, um Hinweise auf Mutanten, Energie oder Zeitablauf zu geben.

Für die unter Euch, die dieses Game ausprobieren werden, veranstalte ich hier und jetzt zum guten Schluß ein kleines Quiz. Bei jedem zweiten Level bekommt man nämlich ein Codewort, so daß man nicht immer wieder von vorn beginnen muß. Wenn Ihr richtig knobelt, ergeben sich daraus die Codes:

Erster und zweiter Level: Wie hieß das Raumschiff in dem Kinostreifen „Aliens"?

Dritter und vierter Level: Der Name einer Raumfähre der NASA.

Fünfter und sechster Level: „Beam mich hoch, Scottie" – Wohin?

So, Ende im Gelände! Ihr wollt noch die restlichen Codes? Nee, selber fighten! Buenas Noches!

Sandra Alter

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**6**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Blechbüchsenarmee, roll, roll!!!

Programm: Domination, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64, **Empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark (ST/Amiga), ca. 35 Mark (C-64-Disk.), ca. 20 Mark (C-64-Kass.), **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.

Auf den ersten Blick wirkt **DOMINATION** des Softwarehauses **MAGIC BYTES** etwas verwirrend. Ist man aber erst mal durch diesen Wust von Waffen und Kampfmaschinen durchgestiegen, kann man Fähigkeiten als Kampfeinsatzleiter freisetzen.

Das gesamte Game setzt sich aus sieben Spielrunden zusammen, die man gegen den Gegner (Compi oder zweiter Spieler) zu bestehen hat. Dabei kann noch zwischen drei Schwierigkeitsstufen gewählt werden. Im Zwei-Player-Modus hat diese Auswahl kaum Auswirkungen. Im Gegensatz dazu ist der Compi in Schwierigkeitsstufe drei kaum mehr zu besiegen, da er nahezu perfekt spielt.

Beide Spieler sind mit einem Hauptquartier und vier Kampfrobos ausgestattet. Nun gilt es, das Hauptqartier des anderen möglichst schnell zu zerstören. Damit der Gegenspieler nicht sehen kann, wo sich das gegnerische Quartier befindet, ist der Screen in der Höhe einmal unterteilt. Für beide Parteien ist also dementsprechend ein Bildschirmausschnitt vorgesehen. Jeder Spieler hat in der Anfangssequenz das eigene Hauptquartier und die hauseigenen Robos im Visier.

Da die Spielebene immer gleiche Form und Farbe aufweist, gibt es keine Anhaltspunkte für die Position des anderen. In Runde eins sind beide Parteien mit gleichen Waffen und gleichem Energievorrat ausgestattet. Die Funktionen der zur Verfügung stehenden Robos können in jeder Runde individuell bestimmt werden. Zur Auswahl stehen: aufgeben, handsteuern, suchen, angreifen, verteidigen. Nun besteht zum einen die Möglichkeit, alle Kampfmaschinen der Automatik zu überlassen, oder eben nur drei zu automatisieren und einen von Hand zu steuern.

Diese Auswahl wird per Joystick mittels am oberen und unteren Bildrand sichtbaren Menüleisten getroffen. Das geschieht, indem man den Feuerknopf für etwa zwei Sekunden gedrückt hält. Daraufhin erscheint ein Pfeil, der auf den Roboter gesetzt werden muß, der mit einer Funktion belegt werden soll. Dann noch einmal den Feuerknopf drücken, daraufhin erscheint das Auswahlmenü. Jetzt muß nur noch die gewünschte Funktion gewählt werden, und schon hat der Robo seinen Auftrag inne und schießt los. In dem ständig sichtbaren Menü zeigen Buchstaben über jedem Kämpfer an, was er gerade tut.

Wie schon erwähnt, kämpfen in der ersten Runde beide Parteien unter gleichen Voraussetzungen. In der zweiten Runde sieht es dann allerdings schon etwas anders aus. Man hat nämlich nicht nur die Aufgabe, das gegnerische Hauptquartier zu zerstören, sondern sollte auch möglichst viele herumstehende Kisten, Turbo- und Energietürme einsammeln. In diesen befinden sich (noch unsichtbare) Waffen, mit denen man die Roboter ausstatten kann.

Nach Beendigung der ersten Runde erscheint eine Übersicht mit den bestehenden Energievorräten der einzelnen Kämpfer (Geschwindigkeit, Panzerung, Energie, Regenerator). Durch Knopfdruck kann diese jederzeit verlassen werden. Vor Beginn der zweiten Runde werden die gesammelten Waffen und Zusatzenergien auf die Roboter verteilt. Dabei ist zu beachten, daß jeder von ihnen eine unterschiedlich begrenzte Aufnahmefähigkeit von Zusätzen hat. Die Verteilung der Waffen ist zeitlich begrenzt. Da für die Waffenlagerung nur eine bestimmte Menge Platz vorgesehen ist, steht ein Mülleimer zur Verfügung, in den man überflüssige Zusätze werfen kann. Noch zudem ist ein Fragezeichen vorhanden, welches die Zusätze erklärt. Hat man die Mannschaft fertig ausgerüstet, so kann man mit dem Symbol „Verstecken“ die Ausrüstung vor dem Widersacher verbergen.

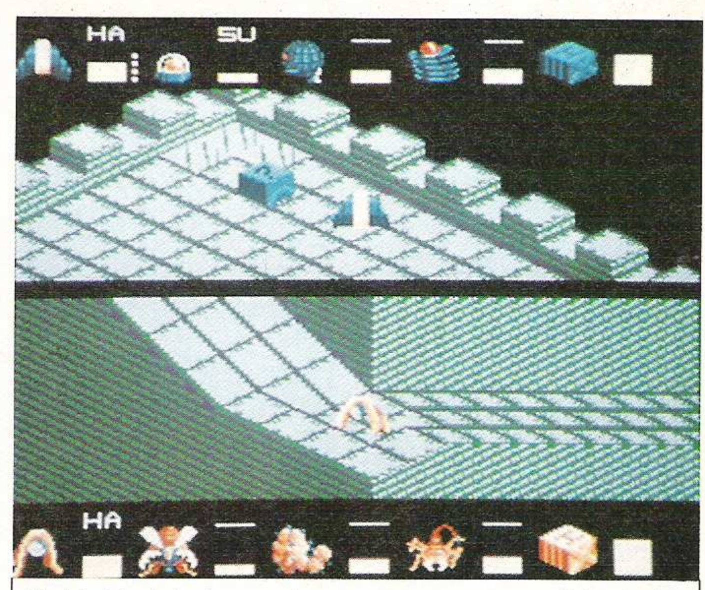
Puh, war ein ganz schönes Stück Arbeit, den Ablauf dieses Games zu erklären. Ich hoffe, Ihr habt zumindest halbwegs verstanden, worum und wie es geht. Aber nun denkt bloß nicht, daß das schon alles wäre, was es über DOMINATION zu sagen gäbe! Schonungslos geht es weiter, nur mit dem kleinen Unterschied, daß ich den schwierigsten Teil der Erklärungen hinter mir habe.

Also, denn, weiter geht's: Ein ganz wichtiger Punkt ist es nämlich, die Augen offen zu halten. Die Ebenen, auf denen gespielt wird, hängen quasi in der Luft. Das heißt im Klartext: Aufpassen, daß man nicht runterfällt! Punktabzug gibt's dafür meines Wissens nach zwar nicht, aber der Zeitverlust muß ja schließlich irgendwie weggesteckt werden. Der Gegner ist also für diese Zeit mit einem Mann im Vorteil. Und es bedeutet nicht gerade wenig Zeitverlust, wenn man abstürzt. Das einzig Gute daran ist der Soundeffekt, der beim erneuten Aufsetzen auf die Ebene kommt. Der heruntergefallene Roboter wird nämlich sozusagen von oben herunter auf die Ebene geworfen, und diese zeigt dabei den Trampolin-Effekt: „tschuk, tschuk, tschuk...“.

Apropos Effekte. Eben die sind durchweg gut gelungen. Die Titelmusi ist nicht gerade was Besonderes, nicht schlecht, aber eben nicht außergewöhnlich. Die übrigen Dinge, wie Steuerung, Kollisionsabfrage, usw., gehen durchweg in Ordnung. Auch Scrolling und Animationen werden hier nicht zum Störfaktor, denn hier gibt es absolut nichts zu meckern. Ein Manko möchte ich allerdings noch anführen, was vielleicht aber wieder mehr Geschmackssache ist: Gegen den Compi zu spielen, wird ziemlich schnell langweilig. Der echte Spielspaß kommt dann doch erst beim Duell gegen einen „Materialisierten“ auf. Zusammen mit Cruiser hab' ich das ausprobiert. Ich hab' ihn kaltgemacht und er mich alle.

Naja, wie das halt so ist – eben ein Kampf der Giganten (protz!)!

Sandra Alter



Krabbelviech im Anmarsch. *Foto: Amiga*

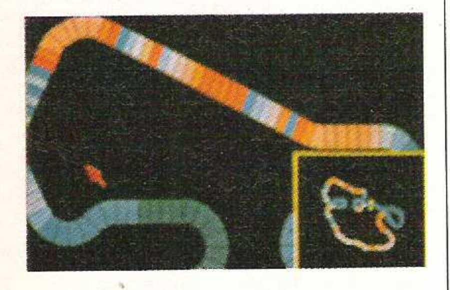
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

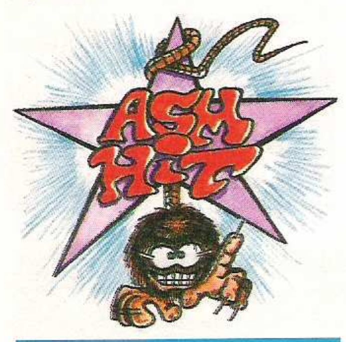
ECHT ABGEFAHR'N!

Programm: Combo Racer, **System:** Commodore Amiga, Atari ST, **Empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Gremlin, England, Muster von: 27 / 39 / 42, Wial-Versand Gröbenzell, Tel. (0 81 42) 82 73.

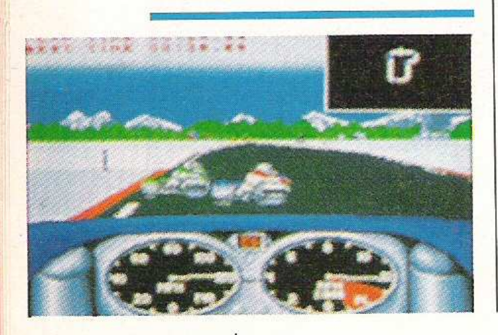


Schön schnelle Rennspiele, das sind die Programme, die ich mag. Wenn's so richtig abgeht, man förmlich den verbrannten Gummi riecht, die Landschaft nur so vorbeirauscht und man die Konkurrenz freundlich von der Piste schubst – wie im täglichen Leben eben –, dann fühle ich mich in meinem Element. Der Rausch der Geschwindigkeit, das Schalten und das Reagieren in Sekundenbruchteilen ist schon ein fester Bestandteil meines ichs geworden. Und nun endlich darf ich dank **GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE** mal wieder so richtig auf die Tube drücken, ohne irgendwelche Strafmandate unserer Freunde und Helfer wegen „leicht" überhöhter Geschwindigkeit oder agressiver Fahrweise zu bekommen. Denn mit zweimonatiger Verspätung ist nun endlich **COMBO RACER** für den **Amiga** erhältlich!





»Selten war ein Rennen so ausgereift und spannend wie Combo Racer!«



COMBO RACER ist keine wirkliche Rennsimulation, eher ein stark actiongeladenes Rennspiel, was die Qualität des Games aber keineswegs schmälern soll. Bei COMBO RACER sitzt man auch nicht allein in seinem McFahren-Flitzer oder auf seine 500er Rhonda, nein, nein. Hier geht's mal ganz anders ab: Das Gefährt ist ein sechsgängiges, powergeladenes Motorrad mit Beiwagen! Das heißt natürlich, daß der Spieler nicht allein auf seinem Dreirad sitzt, sondern daß noch ein Beifahrer anwesend ist. Dieser muß nämlich in dieser Klasse durch geschickte Gewichtsverlagerung die Maschine durch die Kurven lenken. Zwar gibt in erster Linie der Fahrer die Richtung an, doch in scharfen Kurven ist die Hilfe des Partners unumgänglich, will man nicht unweigerlich als Werbeplakatdekoration oder Tannenbaumschmuck am Straßenrand enden!
Gerade dies ist es, was COMBO RACER angenehm von der Masse der Rennspiele abhebt. Es ist nämlich ein menschlicher Mitfahrer, der auf dem Beisitz platznehmen und sich in die Kurven legen darf! Also kommt es auf gut getimtes Teamwork an. Da neben mir gerade ein „Ferien-Gastarbeiter" – Spitzname Merten – sitzt, verknacke ich diese zur Zwangsarbeit am Stick, und gemeinsam geht's ins Rennen.
Zuerst einmal müssen maximal drei Qualifikationsrunden (in der Anleitung seltsamerweise Sprünge genannt!) gefahren werden. Am oberen Bildschirmrand erkennt man zwei Zeiten: die bisher beste und schlechteste Zeit der Konkurrenten. Erzielt das eigene Gespann eine Zeit zwischen diesen, so gibt's entsprechend eine mittlere Startposition. Wird die Bestzeit unterboten, heißt's: Pole Position! Die erreichen Merten und meiner einer auch gerade so in der dritten Runde, nachdem wir anfängliche Koordinationsschwierigkeiten hatten. Dies ist allerdings göttlich! Kaum zehn Sekunden vergehen, ohne daß man sich anschnautzt. Merten zitiert förmlich neben mir, wenn ich mit 140 mp/h(!) in die Kurven biege. „Brems, brems, so brems doch endlich", sind seine ängstlichen Worte. Doch ohne Erbarmen geht's mit Vollgas weiter – immerhin gute 225 km/h! Da ich (fast) jeden Crash auf die falsche Lage meines Partners zurückführe und nicht auf evtl. überhöhte Geschwindigkeit (Mann kann niemals zu schnell fahren!), gibt's des öfteren heiße Wortgefechte. Diese enden aber spätens nach einer gut gefahrenen Runde versöhnlich, und wir können mit Recht behaupten, daß wir schon nach wenigen Runden ein gut eingefahrenes Team sind und den neun Computer-Mitfahrern kaum eine Chance lassen.
Insgesamt müssen wir unsere Teamarbeit auf acht verschiedenen Kursen, die ständig schwieriger werden, unter Beweiß stellen. Anfangs gestaltet sich dies noch recht einfach, doch spätestens wenn's auf den sechsten Kurs geht, weiß man, was fahrerisches Können heißt. Hier müssen Fahrer und Beifahrer perfekt auf die Maschine, die Strecke und auf sich selbst abgestimmt sein. Wem dies vor allzugroße Probleme stellt, der sollte lieber ohne menschlichen Mitfahrer starten, denn natürlich gibt es auch eine Ein-Spieler-Option. Klar, diese macht nicht ganz so viel Fun, bringt aber auch das Blut zum Kochen, denn COMBO RACER ist wirklich ein hyperschnelles Racing-Game, das zudem doch acht verschiedene Hintergrundgrafiken bietet. Sogar eine Winterlandschaft oder den wunderschönen deutschen Schwarzwald gibt es zu sehen. Schön! Der Schwierigkeitslevel ist anfangs recht weit unten angesetzt, steigt aber anfangs nach jeder Saison, bis die dritte und reichlich schwierige Stufe erreicht ist. Technisch ist das jüngste GREMLIN-Werk außerordentlich gut gelungen. Es wird nicht nur Abwechslung in Bezug auf die verschiedenen Kurse geboten, auch das Scrolling ist superschnell und vermittelt die hohe Geschwindigkeit perfekt. Zur hohen Realitätsnähe trägt auch das gut digitalisierte Motorengeräusch bei, das sogar intensiver werden. Solche wurden nämlich genausowenig wie Steigungen und Senken vergessen. Erstere wirken sich allerdings oftmals fatal aus: Stellt Euch nur vor, Ihr fahrt mit über 200 Spitze über einen Hügel, hebt ab und fliegt auf eine Kurve zu! Da bleibt keine Chance, diese heil zu überstehen ... Crashs wirken sich übrigens auf die Maschine aus. Pro Unfall werden dieser drei Prozent Schaden zugefügt. Auch das Streifen von Tunnelwänden ist nicht gerade gesund. Ist eine Schadensrate von 15 Prozent erreicht, sinkt die Leistungsrate des Motors enorm. Bei noch höherem Schaden sinken die Siegeschancen gleich Null! Ein integrierter Streckeneditor erlaubt es, eigene Kurse mit Tunnel, Hügeln, Kurven und allem, was dazugehört, zu kreiern.
Selbstverständlich können diese gespeichert werden, ebenso wie der aktuelle Stand einer Saison. Wäre nur noch zu erwähnen, daß die Anzahl der Runden pro Rennen in Fünferschritten von 5-25 eingestellt werden kann.
COMBO RACER ist, wie gesagt, keine anspruchsvolle Simulation, aber ein klasse Rennagame, das lange motiviert und vor allem mit 'nem Kumpel irre Spaß macht. Dazu trägt nicht zuletzt auch die hervorragende technische Qualität bei. Uns hat dieses Programm lange Stunden an den Screen gefesselt, und hätte das Netzteil des Amiga nicht gestreikt, so wäre dieser Test wohl erst in die nächste Ausgabe gekommen.

Hans-Joachim Amann

Grafik-Animation	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Vertrieb: RUSHWARE, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01 / 60 70 , Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius ● Schweiz: Thali AG

HEY, HEY WICKIE ...



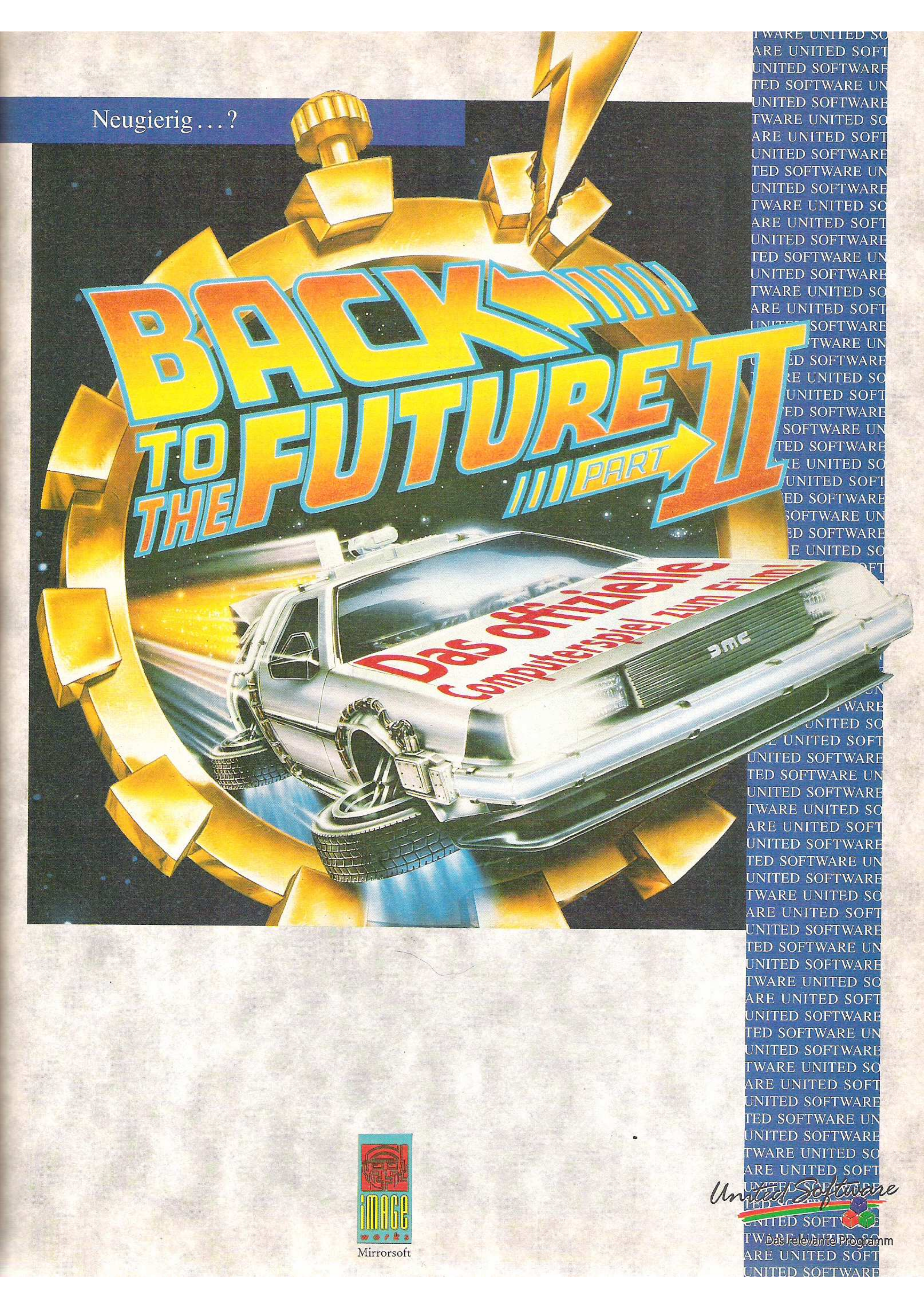
Programm: Viking Child, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, **Empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Electronic Zoo, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

Ein richtiger Fernseh-Suchti war ich eigentlich nie, denn es gibt bestimmt Besseres, als vor der Glotze zu sitzen. Aber als Kind waren Biene Maja mit Willi und Wickie für mich die größten Helden überhaupt! Zwar ist das schon 15 Jahre her, aber trotzdem hat diese lange Zeit dem mutigen kleinen Rotschopf Wickie bestimmt keinen Abbruch getan. Deshalb war die Freude umso größer, als nun wieder ein mutiges Kind der Vikinger über die Mattscheibe flimmerte.
Das Jump-and-Run-Game **VIKING CHILD** läßt die Erinnerungen wieder aufleben, und was das Beste ist: Man kann selbst bestimmen, was der Kleine tun soll. Brian, wie ihn das Softwarehaus **ELECTRONIC ZOO** genannt hat, lebt in der Welt von Odin, dem obersten Gott aller Götter. Eine dunkle Macht hat jedoch viel Unglück über diese Welt gebracht. Noch dazu werden Brians Familie und Freunde von dieser Macht gefangen gehalten.
Da Brian ein unerschrockener Junge ist, ist er bereit, alle Gefahren auf sich zu nehmen, um seine Liebsten zu retten. Es ist keine leichte Aufgabe, die er sich da vorgenommen hat. Das wissen auch die Götter, und so sandten sie ihm einen Propheten und ein Orakel, um ihm damit in dieser schwierigen Situation zu helfen. Diese erscheinen dem Kleinen am Anfang seiner Suche und geben ihm hilfreiche Tips. Belehrt und beraten macht er sich sodann gleich auf die Suche.
Sein Weg führt ihn durch die verschiedensten Gegenden, die zwar allesamt sehr schön, aber auch sehr gefährlich sind. Am Anfang seiner Reise stehen ihm als einzige Waffen ein Schwert und sein gesunder Menschenverstand zur Verfügung. Ihm begegnen zahlreiche Wesen, die ihm das Leben schwer machen wollen. Wenn er es jedoch schafft, diese zu erledigen, verwandeln sie sich meist in Goldmünzen oder Diamaten. Für die Diamanten bekommt man Bonuspunkte, und die Münzen werden gespart, bis er an einer Tür vorbei kommt. Dort kann man sich mit der „Return-Taste" Eintritt verschaffen. Innen trifft man dann auf einen Herrn oder eine Dame, die Waren anzubieten haben. Ein kleiner gnomiger Kerl schubst die gewählten Waren mit dem Fuß vom Regal – vorausgesetzt, der Verkäufer hat durch Kopfnicken seine Zustimmung gegeben. Meist sind dies Waffen, aber in manchen Shops gibt es auch Herzen zu kaufen. Diese sorgen für genügend Vorrat an Energie.
Die mit den Münzen erstandenen Dinge werden auf einer Übersicht am unteren Bildrand angezeigt. Dort findet man auch erreichte Punktzahl und Level, sowie das verbleibende Geld und eine Sanduhr, wo die Zeit abläuft. Aber der Faktor Zeit ist bei VIKING CHILD keine große Gefahr, denn davon ist reichlich vorhanden, um einen Level zu schaffen. Im übrigen gibt es 16 Level oder magische Landschaften, wie sie in der Anleitung genannt werden.
Allerdings werden in der Anleitung keine Tips gegeben, wie man den folgenden Level erreichen kann. Das Einzige, was dort zu lesen steht, ist, daß man es eben wieder und wieder probieren soll. Damit Ihr aber nicht gleich zu Anfang so alt ausseht, wenn Ihr dieses Game spielt, hier ein kleiner Rat: Versucht man nämlich, in einen Brunnen zu springen, hat man urplötzlich die Lösung des Problems. Brian fällt und fällt, bis er auf einem Holzbrett ganz benommen liegen bleibt. Dann geht's weiter durch unterirrdische Gänge, wo ihm natürlich auch viele bösartige Viecher begegnen. Irgendwann kommt er wieder zu einer Tür. Nachdem er eingetreten ist, wird's ganz schön haarig. Hinter dieser Tür findet er nämlich den ersten Endgegner vor. Das ist ein riesiges gold-rotes Monster, das er – wie das bei Endgegnern nun mal so ist – mehrmals treffen muß, damit es in tausend Stücke zerspringt. Und daraufhin passiert etwas ganz Hervorragendes. Die übriggebliebenen Stücke des Monsters verwandeln sich in Münzen und Diamanten. Aber noch etwas ganz Besonderes kann man hier finden, nämlich den Schlüssel zu der Tür, die zum nächsten Level führt.
VIKING CHILD ist ein Game mit zahlreichen Überraschungen, wodurch die Spannung auf keinen Fall verlorengeht. Die Grafiken könnten noch etwas besser sein. Sie sind einfach ein bißchen zu schlicht, was allerdings daher kommen mag, daß ich immer noch weltbestes Spiel *Fire & Brimstone* im Kopf hab'. Davon ab, kann man trotzdem nicht behaupten, daß die Grafiken von VIKING CHILD einfallslos wären, nur sind sie eben nicht so gut wie die von meinem Lieblingsspiel. Außerdem muß man dazusagen, daß gescrollt wird, wenn auch nicht ganz fließend. Auch die Musi, die man, wenn man mag, im ganzen Spiel durchlaufen lassen kann, ist gut gelungen.
Einen Punkt möchte ich noch ansprechen, der mich total genervt hat. Das Game ist auf insgesamt drei Disketten festgehalten. Und die Aufteilung ist leider ziemlich unglücklich, so daß man alle paar Minuten wechseln muß, damit der Compi nachladen kann. Ansonsten ist mir nichts extrem Negatives aufgefallen. *Sandra Alter*

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Alles hat seinen Preis beim Kaufmann (oben). Diese Pilze sind ungeniesbar *(Fotos: ST)*



Neugierig ...?
BACK TO THE FUTURE PART II
Das offizielle Computerspiel zum Film!
UNITED SOFTWARE
IMAGE works
Mirrorsoft
United Software
Das relevante Programm

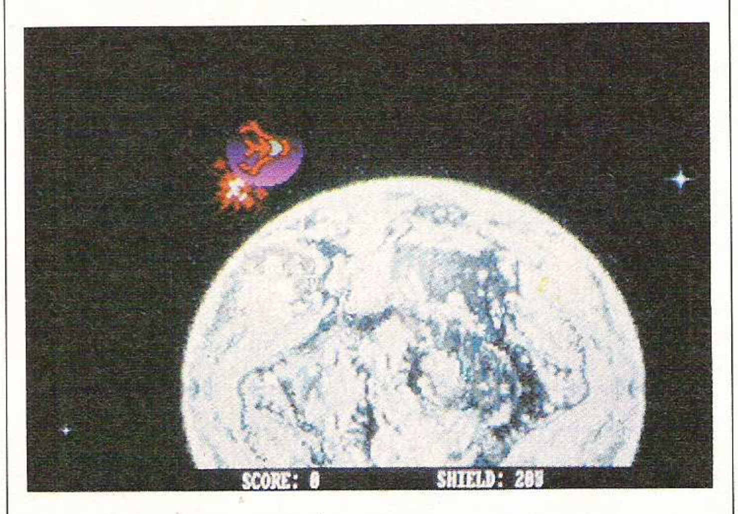
JETZT KOMMT

Lange hat's gedauert, bis sich jemand erbarmte und STOS, das Games-Basic für den ST, auf den Amiga übertrug. Doch was lange währt, wird endlich gut, wie schon ein altes Sprichwort sagt. Von MANDARIN SOFTWARE kam jetzt die gute Nachricht, daß die Umsetzung jetzt endlich fertig ist.

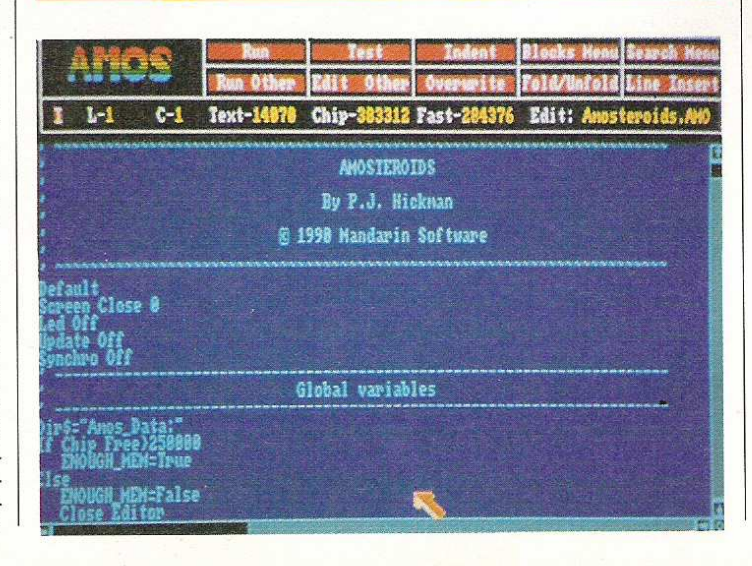
Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns von KaroSoft, Hilden, die Amiga-Version dieses Programmpakets. Der Name: **AMOS**. Der Preis: **Ca. 105 DM**. Die Leistung: Toll! Bevor nun aber jemand meine Euphorie in den „falschen Hals kriegt", sage ich lieber: für ein Basic-System ist die Leistung wirklich beeindruckend.
Wer STOS schon kennt, darf sich freuen, denn AMOS ist voll kompatibel zum Vorgänger und bietet noch ein paar Funktionen mehr. Zum Beispiel beim Sound. Nicht weniger als drei verschiedene Musik-Editoren werden unterstützt: Der Soundtracker, der GMC (Games Music Creator, ein Shareware-Programm) und Sonix. Die Hardware des Amiga wird ebenfalls unterstützt, was sich durch die Benutzung der Hardware-Sprites, der verschiedenen Bildschirm-Modi und die Ausnutzung der Scrollmöglichkeiten des Amiga bemerkbar macht. Leider ist beim Scrolling das gleiche Mißgeschick geschehen wie auch schon beim Programm SEUCK – es ruckelt meist.

Ein ähnliches Problem stellt sich bei der Bewegung und Animation von BOBs; auch hier kann es passieren, daß die Rechenzeit den „Bach runter geht". Das macht sich bei einem der Demo-Spiele recht witzig bemerkbar, in dem die Geschwindigkeit der Spielmusik von der Anzahl der dargestellten Objekte abzuhängen scheint. Das liegt in diesem Fall aber eher an der unsauberen Programmierung des Demos und nicht an AMOS.

Für diejenigen, die STOS noch nicht kennen, sei gesagt, daß es sich um eine Basic-Version speziell zur Programmierung von Spielen handelt. Das Basic selbst besteht aus über 500 Befehlen, wovon die meisten Funktionen für Grafik und Sound darstellen, und ist strukturiert aufgebaut. Zeilennummern gibt es also nicht. Trotzdem sollte natürlich niemand auf die Idee kommen, AMOS mit ABASIC zu vergleichen, das ja ebenfalls strukturiert arbeitet: Da liegen Welten zwischen! Das fängt schon beim Editor an, der bei ABASIC wohl nur für kalte Schauer des Grauens gesorgt haben dürfte, so langsam wie er war. Ganz anders AMOS. Hier geht die Arbeit echt flott von der Hand, und der Programmierer behält ständig die Übersicht und Kontrolle. Die Ablaufgeschwindigkeit der Programme ist bei AMOS ebenfalls höher.



IM BLICKPUNKT



Wer den grafischen Editor nicht mag, kann natürlich auch einen Direkt-Modus benutzen, aber das dürfte wohl einem Rückschritt in die Programmier-Steinzeit gleichkommen.
Übrigens lassen sich mit AMOS nicht nur Spiele schreiben. Wer lieber Anwendungen programmiert, bitte sehr! Etliche Befehle und Funktionen befassen sich mit der Erzeugung und Programmierung ganzer Menü-Systeme – und dies viel einfacher, als es in ABASIC jemals möglich wäre!
Natürlich lassen sich mit einem solchen System keine Superspiele programmieren. Setzt man es aber geschickt ein, so sind einige feine Sachen machbar. Ich denke da zum Beispiel an Strategiespiele mit Grafik. Für die Programmierung dieser Games ist dieses Utility auf alle Fälle hervorragend geeignet. Doch leider gibt es auch ein paar Schattenseiten an AMOS. So sind z.B. die Programme nur zusammen mit dem AMOS-Editor selbst lauffähig, ein RUNTIME-Modul wurde nicht beigelegt. Dieses kann zwar für ca. zehn bis zwanzig DM (stand noch nicht fest) beim Hersteller bezogen werden, schöner wäre es aber gewesen, läge es dem Programm gleich bei. Ähnlich sieht es mit dem Compiler aus, er ist noch nicht ganz fertig, wird aber schon eifrig angeboten. Da kann es sich aber nur noch um ein paar Wochen handeln. Mit dem Compiler wird es dann möglich sein, sogenannte „RUN-only-Programme" zu schreiben, auf die der Autor das alleinige Copyright besitzt.
Was die beiden Programme AMOS und STOS können, sieht man an dem Spiel Cartoon Capers (Test in dieser Ausgabe), das damit entwickelt wurde. Zwar kein Hit, sondern nur Durchschnittsware, dafür aber in Basic programmiert.
In der nächsten Ausgabe stellen wir Euch das Programmpaket noch ein wenig ausführlicher vor.

Ottfried Schmidt





Briefe an die Redaktion

„Vergangene Werte"

Ich lese Eure ASM jetzt seit ca. drei Jahren, und ich muß sagen, Ihr habt Euch im Laufe der Zeit immer weiter verbessert, obwohl ich finde, daß Ihr in letzter Zeit viel zu viele Videospieletests in Eurem ansonsten echt super aufgemachten Heft habt! Außer diesem einen Manko: Weiter so!!!

So, nach diesem üblichen Gewäsch nun mein Anliegen: Wißt Ihr nicht mehr, was Ihr früher den Spielen für eine Bewertung aufs Auge gedrückt habt? Ich habe jetzt schon einige Male Kommentare von euren Testern gelesen, die sich auf das Spiel „Afterburner" für Amiga und ST beziehen, und zwar in einer Art und Weise, daß man meinen muß, es handele sich dabei um einen Flop (Zitat: „Das eher be...-scheidene Afterburner" u.ä., was ab und zu so in den Tests an Kommentaren auftaucht). Nun aber frage ich Euch: Wie kann ein Spiel plötzlich ein Flop sein, wenn es bei seinem Erscheinen als guter Durchschnitt bewertet wird (Zitat: „Es lohnt sich!"; Noten: Grafik 10, Sound 9, Spieleablauf 9, Motivation 9, Preis/Leistung 9)? Watt denn nu: Flop oder nicht???

So, das mußte ich einfach mal loswerden. Dann habe ich noch eine andere Frage: Ich besitze einen C 64 und möchte einmal wissen, ob es dafür einen Zusatz gibt, der die Rechengeschwindigkeit des Computers erhöht (besonders um Simulationen zu beschleunigen... ich bin nun mal Simulationsfreak (alles was fliegt), 'nen schönen Gruß an alle Gleichgesinnten in der Redaktion (und an Baller-Otti). Mir ist nur ein Teil von Roßmöller bekannt, das 400 Mark kostet und außerdem gar nicht so zuverlässig sein soll. Gibt's nicht was billigeres, das auch funktioniert?

Also, ich brauch' Euch ja gar nicht zu bitten, diesen Brief im nächsten Feedback abzudrucken, tut Ihr ja doch nicht... auch wenn ich besonders auf die letzte Frage gern eine Antwort hätte... Naja, wat solls, wenn Ihr nicht wollt, dann eben nicht, dann hab ich eben Pech gehabt (ich mach 'n bißchen auf Psychologie, vielleicht hilft's...).

Carsten Höhrmann

(Anm. d. Red.: Wir wissen schon, wie wir Spiele bewertet haben. Leider ist a) nicht immer die gesamte Redaktion ganz einer Meinung, und b) steigen die Ansprüche, die man an ein Programm stellt, ständig. Nehmen wir ein Beispiel: „Damals" waren die Grafiken von 'Wizball' auf dem C-64 wirklich super und so, heute dagegen sind sie zwar immer noch gut, aber nur noch Standard. Ja? Einen anderen 'Hardware-Speed-up' kennen wir leider auch nicht. Falls das jemand tut, möchte er sich bitte melden!)

„Originale kopieren?"

Ich bin noch Schüler und hab keine Kohle mir monatl. ein Game für 80 DM zu kaufen. Da hab ich nun eine Frage. Ist es eigentlich verboten, wenn ich mir ein Original kaufe und es kopiere (nicht cracken). Aber wenn ich nun das Original verkaufe und die Kopie behalte, ist dann die Kopie eine Raubkopie? (...)

German Speed Killer

(Anm. d. Red.: Auch diese sehr gewitzte Variante ist verboten. Schließlich behältst Du eine Kopie des Spiels zurück. Der Käufer Deines Originals ist nämlich ein potentieller „Originalanwärter". Dadurch, daß Du ihm Dein Original verkaufst, macht der Hersteller allerdings keinen weiteren Umsatz, obwohl ein weiterer User in den Genuß (oder auch nicht) des Programms gekommen ist. Das war übringens Lektion 14 aus unserem Handbuch „Einfaches mal umständlich erklärt".)

„Hahaha! Hihihi?"

Kernig, kernig, was man da so alles im Feedback 4/90 geboten kriegt... Die Themen erstrecken sich von nicht enden wollenden Diskussionen über Cover und Konsolenseiten über geographische („LIMES" in „Napoleon 1798") und grammatikalische Fragen, die man in „Geistesgestört?" behandelt, bis hin zu dem ebenfalls langsam problematisch werdenden Clinch zwischen Humanisten und Realisten, sprich Manni's Sex-Appeal pro und contra. Es hat sich nämlich neben den sich bereits eingebürgerten „Herumhackern" nun auch eine Gruppe von Mitleidsmenschen gebildet, die es sich nicht nehmen lassen wollen, mit dieser neuen Taktik (???) ins Feedback zu kommen (trickreich, trickreich...).

Jetzt aber mal ernsthaft: Weder die eine noch die andere Partei wird mit ihren Kommentaren erreichen, daß Manni zum MR. UNIVERSE vorgeschlagen werden wird. Selbst die Selbsterkenntnisse unseres „Chief's" (Drittel-Glatze, Profilneurose und ähnliche Untertreibungen) und die als Ulk aufgemachte FANGFRAGE zum Vergleich mit Jordan helfen da nix! Trotzdem finde ich die Art, wie Manfred die ganze Sache aufnimmt extrem super (siehe Kommentar zu „Bekiffte Briefe"). Kompliment, Mann(i)!!!

*Man was anderes: Wer zum Henker ist MARTINA STRACK? Ich lese die ASM erst seit 11/88 (immerhin!), kann es also sein, daß das etwas vor meiner Zeit war?

* Zu Space-Rat ein paar Worte... So langsam hat sich der Zeichner wohl „eingeschossen". Mit jeder Ausgabe besser! Mehr, mehr, mehr!

* ENDLICH! Das Erscheinungsdatum ist wieder da! Wenn ich daran denke, daß ich mich bei den letzten Ausgaben immer dumm und dusselig gesucht habe, ist diese alte Neuerung einen Fanfarenstoß wert (müßt Ihr Euch leider selber besorgen...)! Laßt es jetzt bloß da, wo es im Moment ist ...! (...)

STARBUCK

(Anm. d. Red.: Martina Strack war einstmals eine ASM-Mitstreiterin. Nunmehr (seit irgendwann '89) fristet sie ihr Dasein anderswo.)

„Seit zwei Jahren"

Ich lese Eure Zeitschrift seit zwei Jahren und finde sie echt super. So, habe ich mir gedacht: „Schmier' auch mal Deinen Senf ins Feedback." und zwar zum Thema Indizierungen!

Diese verdammten BPS-Xxxxxxxx (*von der Red. geändert*) müßten eigentlich selbst indiziert werden. Denn vergleichen wir mal Computerspiele mit Filmen. Bei Münchhausen zum Beispiel werden massenweise Menschen geköpft. Ab 12 Jahren. Oder bei Moonwalker wird mit MGs und Raketen auf Leute geschossen. Ab 6 Jahren. Darum frage ich mich, warum Spiele wie Barbarian oder Sword of Sodan indiziert werden. Und außerdem, wer kann schon die Realität nicht von Computerspielen unterscheiden? Wahrscheinlich nur die BPS! Denn wer wird schon die nächstbeste Axt nehmen, auf die Straße gehen und ein paar Leute köpfen, nur weil er Barbarian gespielt hat? Für wie primitiv hält uns die BPS denn? Also ich finde, da müßte sich schleunigst etwas ändern.

METALLICA

„Kritik? Warum?"

Da ich die ASM seit der Ausgabe 6+7/89 regelmäßig kaufe und mich immer wieder auf die nächste neue Ausgabe freue, möchte ich nun einmal Kritik an den Kritiken in Eurer Feedback-Ecke üben. Ich setze mich in meinen Lieblingssessel, um ruhig und entspannt die neue ASM zu lesen und schlage durch Zufall als erstes die Feedback-Titelseite auf. Ich lese die ersten Leserbriefe, die ich am liebsten danach verbrannt hätte (Da ich eine ruhige Natur bin, bleibt das Feuerzeug in meiner Tasche.). Was ich da teilweise gelesen habe ist lachhaft. Kritik darf jeder ausüben, aber bitte nicht mit falschen Angaben. Ich habe in Leserbriefen schon die tollsten Sachen gelesen, die Euch ja auch nicht entgangen sind. Naja, es ist halt nicht jeder allwissend (räusper).

Jedenfalls, ich finde Eure Zeitschrift gut, da die Spieletests bisher immer nach meinem Geschmack ausfielen. Behaltet Euren Schreibstil und das gute Bewertungssystem.

Dominik Schmetz

(Anm. d. Red.: Jaja, man hat's nicht leicht.)

Tronic-Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

„Hi!"

Hier eine kurze Frage, die mich und meinen Amiga besonders quält: Ich bin ein Ballerfreak. Deshalb möchte ich Euch fragen wo (und ob) es eine Lightgun für den Amiga gibt. Oder kann man das Nintendo (...) Lightgun an den Amiga anschließen? Ich spiele sehr gerne Spiele, wie W.O.P. (indi), Operation Fuchs (indi) oder Ali Capone (indi). Dazu eignet sich ja ein Lightgun besonders gut. Nun etwas anderes. Eure Zeitschrift ist great! Macht weiter so (...). Grüße an die gesamte ASM-Redaktion.

Helge Kruse

(Anm. d. Red.: Die einzige „Gun", die uns einfällt, ist der „West-Phaser". Wo man ihn bekommt, wieviel er kostet etc. wissen wir natürlich nicht. Wahrscheinlich ist er überall im Handel zu haben.)

„Netter Besuch"

(...) Gestern (27.3.1990) bekam ich „netten" Besuch! Die Kripo stand vor der Tür mit 'nem Fetzen Papier in ihrer Hand (sprich: Hausdurchsuchungsbefehl). Ich überlegte „Was tun?" und ließ sie wohl oder übel herein, während meine Eltern vollkommen verängstigt und hysterisch nach dem Grund dieses Anlasses fragten. Ich überlegte weiter, was passieren würde, wenn die meine Kopien entdecken würden. Naja, erstmal passierte gar nichts, denn wir, meine Eltern, die zwei Beamten und ich saßen unten und unterhielten uns erstmal über das Urhebergesetz, Paragraphen usw. Dann wurde die Sache interessant: Der eine fragte nach meinem Zimmer. Jetzt wurde es ernst, dachte ich mir so und zeigte es ihnen. Und da waren SIE! 200 Disketten vollgestopft mit den neuesten Games und den besten Utilities. Ich merkte wie mein Herz anfing wie eine Dampfmaschine zu pumpen, während mein Mund trocken wurde.

„Alles für die Katz'" dachte ich. All' die Jahre des „Wer ist der Beste im Town"-Spiel waren innerhalb von fünf Minuten wie weggeschwemmt. Naja, weiter: Der eine Beamte begann sich über die Discs herzumachen und fing an, sie zu zählen, während der andere ein Protokoll auszufüllen begann. Dann wurde ich so langsam neugierig, denn ich tausche doch schon länger mit PLK. Aber wo sollten sie meine Adresse her haben? Der Drang des Wissenwollens war stark genug, und so fragte ich nach. Sie hielten mir einen Brief vor die Nase. „Eindeutig meine (Unter)-Schrift" schoß es mir durch den Kopf, aber wann ich ihn geschrieben hatte wollte mir nicht einfallen. Ich schaute aufs Date, und mir wurde schwarz. Der Brief war vom 13.9.1989, also ungefähr eine Woche bevor ich mir 'ne PLK anlegte. Langsam wurden Erinnerungen wach. Ja, plötzlich wußte ich's. Das war'n Typ, dessen Adresse ich aus Ihrer Zeitschrift entnommen hatte (Kleinanzeigen). Er suchte Tauschpartner, die ich zu diesem Zeitpunkt auch noch suchte. Da ich aber nie eine Antwort von ihm bekommen hatte, war diese Angelegenheit für mich schon längst erledigt. Einer der Beamten fing an zu erzählen, daß dieser Junge ebenfalls geschnappt wurde, und daß man diesen Brief bei ihm gefunden hätte (obwohl ich glaube, daß dieser Idiot den Brief freiwillig an die Polizei weitergegeben hat, um sich wenigstens ein wenig aus der Schlinge zu ziehen!). Alle Discs (außer der Workbench und Originalen) wurden mitgenommen, und bei mir sah es aus, als wenn ich gerade den Computer geschenkt bekommen hätte, denn ohne Discs sah alles so leer aus. Ich erhielt eine Durchschrift vom dem Protokoll, und schon verschwanden sie wieder. Ich hätte heulen können vor Wut, aber das hätte ja auch nichts genützt, und so rief ich beim Kumpel an, daß er Software rüberbringen soll (hehehe...). Naja, die Discs bekomme ich (gelöscht) wieder, und dann werde ich beim nächstenmal auf einen Besuch vorbereitet sein!

So, als Schlußsatz will ich schreiben, daß die beiden Beamten sehr höflich und nett gewesen sind!

Tja, jetzt fehlt nur noch, was ich gelernt habe... Ja, das ist es: Es muß weitergehen! Mit mir natürlich... Ich glaube, ich werde nie mit Tauschen von Raubkopien aufhören, da es als Freak ohne nicht gehen würde (es sei denn, die Preise für Originale würden drastisch gesenkt werden!).

ACROPOLE

(Anm. d. Red.: Alles „schön" und „gut", nur daß Du beim nächsten „Besuch" der netten Herren, sofern sie dann etwas finden, nicht so glimpflich davonkommen wirst! Der deutsche Rechtsapparat, für den auch mal eine Lanze gebrochen werden muß, läßt Euch nämlich, sofern Ihr nicht mit den Kopien handelt (sprich: für Kopien Geld nehmt), meist beim erstenmal mit einem „blauen Auge" und/oder einer recht milden Strafe (klingt komisch, ich weiß) wieder Eurer Wege gehen. Im Wiederholungsfall sieht das schon ganz anders aus.)

„Noch 'n Zeugnis"

Ich möchte mal die ASM bewerten (wie einfallsreich, nicht?).

a) FEEDBACK: Super, alleine deswegen lohnt sich der ASM-Kauf. NOTE: 12

b) BERICHTE: Gut, außer daß Ihr Games wie Indy III (Adventure) auf mehreren Seiten beschreibt, und dann nicht mal den ASM-Hitstern gebt. NOTE: 9

c) SCREENSHOTS: Total verschissen, es hat zwar Qualität aber... z.B. bei „F-15 Strike Eagle II". Weshalb habt Ihr nicht die tolle Pilotenansicht abgebildet? (da rafft jemand die Handhabung nicht... hallo Peter). Oder „Xenon II". Schon mal die Werbung auf Seite 155 gesehen? (Soweit kommt auch Otto nicht, was?). Falls das nicht über euren Stolz geht, dann schaut euch mal 'ne Xxxxx Xxxx an (Zugegeben, sonst ist das Heft 'ne Null.). NOTE: 3

d) SECRET SERVICE: Gut, aber macht die Karten kleiner (machts auch mal, okay?) und bringt weniger Pokes (ich hör schon die Kritik...). NOTE: 10

e) TITELBILDER: (Muß ja kommen). Gut, wenn Ihr sowas als Poster bringen würdet, wär super. NOTE: 10

f) KONVERTIERUNGEN: Genial, eindeutig meine Lieblingsrubrik. Die Kürzung in 12/89 fand ich zum Kotzen (Verzeihung). Hier findet man DIE Games überhaupt (besonders PC). NOTE: 12

g) SPACERAT: Was soll der Müll? Mehr kann ich zu diesen Comics? nicht sagen. NOTE: 1 bis 2

h) MICROWELLE: Stark, allerdings wirklich „micro", vergrößert die Rubrik doch mal. Schade, daß es „Twilight World" nicht für uns AMIGA-FREAKS gibt (sniff...). NOTE: 11

i) BEWERTUNGEN: O.K. Schade, daß Ihr die Hitsterne zu schnell vergebt. Die Noten sind manchmal recht merkwürdig. Z.B. „Die Stadt der Löwen". Die Grafik hätte mehr als eine 10 verdient. Oder „Xenon II" (schon wieder), Methusalem hat ganz recht, was will der ST-User mehr? Hier wäre eine 12 angemessener als bei „Gunhed". NOTE: 9

j) PREIS/LEISTUNG: Gut, für 7,50 Märker (bei mir Fränkli) erwarte ich auch 180 Seiten. Werbung ist nicht zuviel, aber auch nicht zuwenig drin (Wir wollen doch unsere ASM behalten, ned?). Das ABO ist ein Phänomen. Für mich als Schweizer ist der Einzelkauf billiger als das ABO. Ich frage mich, wer solche Hirngespinste hat... (schon mal was von Börsenkursen gehört? Die könnte man doch einberechnen, oder nicht?)

(...)

GESAMTNOTE: 10 bis 11

AMIGA PRIEST

(Anm. d. Red.: a) -

b) Sowas soll vorkommen. Wir halten uns da an keine festen Vorgaben. Aber keine Angst! Das wird keine exzessiven Ausmaße annehmen.

c) Was hättest Du von einer tollen Pilotenansicht gehabt? Tjaja, der Otti wird alt, das Haar dünn und die Finger zittrig.

d) Die Karten sind kleiner geworden! Wie klein hättet Ihr sie denn gerne? Die Karten sollen schließlich helfen, und dabei keinen Augenschaden verursachen.

e) Du wagst es, gegen den Strom der Leser zu schwimmen, denen die Bilder nicht gefallen? Mutig! Titelbild-Poster wird's aber vorraussichtlich demnächst nicht geben.

f) Der Umfang richtet sich hier, wer hätte es gedacht, nach den Eingängen.

g) Jedem seine Meinung...

h) Und auch hier immer dieselbe Antwort: „Nicht genügend gute Eingänge"!

i) siehe g)

j) Unser Abo ist schon ein Phänomen, da hast Du recht, aber das ist ein Problem der Geschäftsleitung, und die hält's anscheinend nicht für nötig...

„Nur Mist"

Ich komme gleich zu meinem Hauptanliegen: Ich finde nämlich, daß der Inhalt des Feedbacks sich in den letzten Monaten immer mehr verschlechtert hat! Dies ist jetzt keine Kritik an Euch, denn ich weiß ja, daß Ihr nur das druckt, was Euch die Leutchen so schreiben, aber









gerade einige dieser Leutchen schreiben im Moment nur Mist, denn wenn man sich jetzt einmal das Feedback anguckt, findet man darin:

30% hyperlange Briefe zur okkulten Software, größtenteils bestehend aus sinnlosem Gelaber! (Ist ja wohl Käse, daß dieses Thema so breitgeschlagen wird.)
20% Briefe von Leuten, die angeblich keine Briefe zum Thema Raubkopien mehr sehen wollen! (Warum? O.k., ich gebe ja zu, daß viele Briefe den gleichen Inhalt haben, aber sonst ist dieses Thema doch immer aktuell und bestimmt besser als das Thema 'Okkulte Software'!)
20% Briefe, die Verbesserungsvorschläge beinhalten. (Diese stören mich eigentlich nicht, bloß irgendwie habe ich den Eindruck, als wenn ich in jeder ASM den gleichen Brief lese.)

10% Briefe, in denen steht: „Ich bin den ewigen Kampf zwischen Amiga-Usern und Atari-Usern leid," und in denen die Autoren dieser Briefe dann noch ihren Ketchup dazu geben müssen. Dieser angebliche Streit war einmal und ist schon lange GESCHICHTE! Nur weil ein paar Heinis vor zwei Jahren einmal Stunk gemacht haben sind wir die Streithähne, oder was? Zur Information: Ich bin Amiga-User und habe als Freund außer anderen Amiga-Usern auch einen Freund, der im Besitz eines Atari ST ist. Soll ich ihn jetzt hassen?
Die restlichen 20% stellen die einigermaßen vernünftigen Briefe dar, in denen meistens Fragen zu irgendwelchen Sachverhalten stehen oder so.

P.S.: Nicht, daß im Falle der Veröffentlichung im Feedback wieder einer schreibt: „Der war auch noch feige, seinen Namen unter den Brief zu setzen!" Denn es gibt sogar auch Raubkopierer, die mal über etwas anderes schreiben, außer über Raubkopien!
SkyFox

„Ex-Abundzu"

Als Ex-Abundzu- und neuerdings süchtiger - erscheinungnichtabwartenkönnender ASM-Leser (hapüh) habe ich mich nun entschlossen, mich zu entschließen, einen Brief auf meinem guten alten C-64 zu tippen (jodel)!

Da dies nun schon mein dritter Brief ist (und ich die anderen immer noch nicht abgeschickt habe...) hoffe ich, nun endlich mal veröffentlicht zu werden (ich meine den Brief).

Als erstes muß ich sagen, daß ich die Poster eigentlich nur als Fußabtreter benutze, da sie überall im Zimmer verstreut liegen. Am Anfang habe ich eigentlich nicht über Poster nachgedacht (wie denn auch?? – Wer war das? Jeder, der auch dieser Meinung ist, stellt sich vor 'n Spiegel, haut sich eine inne (...) und stellt sich vor, die Kelle käme von mir...!), aber nun ist mir aufgefallen, daß ich diese Dinger nie an die Wand hängen würde. Und noch eines zum Thema Raubkopien (Ächz, würg, schlotter...): Liebe Leser! Hört auf damit! Oder faßt euch kurz (so wie ich!)!

Als letztes hätte ich noch einen Vorschlag zu machen: Wie wär's, wenn Ihr mal Briefe abdruckt, die Ihr nicht abdruckt! (Häh?) Naja, O.K.! Ich meine, Ihr sollt solche Briefe abdrucken, wo Euch uninformierte Leser mit geschriebenem Schwachsinn überschütten, oder sich Rechtschreibfehler nicht an zwei Händen abzählen lassen oder... Liebesbriefe von verliebten Leserinnen an MANFRED! (...) Diese Rubrik nennt Ihr dann „Feed-Dreck" oder „Vieh-Speck" oder...! (...)
Thomas Reckewell

(Anm. d. Red.: Mit Deinem Vorschlag gibt es ein Problem: Wir veröffentlichen nämlich die Briefe, die wir nicht veröffentlichten (har, har, hehe)! Die Fehler nehmen wir aber größtenteils raus, weil es sonst sicherlich Leute gäbe, die uns beschuldigen würden, die Fehler in die Briefe einmontiert zu haben, weil uns die Meinung der Schreiber nicht paßt.)

„Keine Hoffnung"

Da dies mein erster Brief an Euch ist, habe ich eigentlich keine Hoffnung, in Euer Feedback zu kommen, aber ich nehm' halt allen Mut zusammen und probiers trotzdem. Tut mir leid, keine Kritik an Euch, nur 'ne Antwort auf einen Brief in der Ausgabe vom Juni/Juli: Im Feedback äußert ein gewisser Heavyfreak „Level 9669" seine Hoffnung, daß mit seinem Brief die Diskussion über okkulte Software beendet wäre, vielleicht hätte er seinen Beitrag besser vergessen. Ich weiß nicht, aber wer den verklemmten Möchtegern-Bösewichten von Mötley Crüe oder Venom die Gabe zuschreibt, das „Böse" zu beschwören, wie er sich ausdrückt, sollte den Kopf in den Sand stecken und drinlassen. Das Buch „Sie wollen nur deine Seele" habe ich auch gelesen, und bei den dort gezogenen Schlüssen bin ich von einem Lachkrampf in den anderen gerutscht. Wieso man nun gewisse Ausschreitungen auf Konzerten dem Satan zuschreibt und nicht einfach der Blödheit gewisser Typen, versteh' wer will.

Vielleicht sollten Leute, die an den Satan glauben, das noch mal überdenken oder die Sache mit dem Sand machen. Daß Adventures okkult sind, ist sowieso die Fragwürdigkeit an sich. Ich kenn' keins, in welchem schwarze Magie glorifiziert wird.

So, das wars, aber wahrscheinlich bin ich sowieso der personifizierte Antichrist, und die ASM verschimmelt demnächst, aber meinen Segen habt Ihr trotzdem.
Clint

„Gefährliche Briefe?"

Seit über einem Jahr lese ich nun das Feedback mit einem Lächeln im Gesicht. Aber beim Durchblättern des Feedbacks von Heft 6+7/90 kam mir die Galle hoch. Lest Ihr überhaupt die Briefe, die Ihr bekommt? Da schreibt doch so ein gewisser Herr Anonym (ja, an Deiner Stelle hätte ich meinen Namen auch nicht genannt), daß die „Heilige Wissenschaft der Magie" uns zu einer besseren Beziehung zu Gott verhelfen soll. Was soll denn so eine Scheiße? Von welcher „geistesvernebelten" Sekte stammt denn dieser Mensch? Also, so etwas sollte man eigentlich gar nicht erst abdrucken. Solche Briefe halte ich sogar für gefährlich! Immerhin lesen auch 12-13jährige Ihre Zeitung, die eben noch nicht die nötige Erfahrung haben, sich von dem ganzen okkulten Zeugs zu distanzieren. Dadurch fühlen sie sich vielleicht sogar verleitet, Okkultismus zu praktizieren, da sie ja jetzt einen „Freibrief" haben, da Magie ja heilig sein soll! Also bitte überlegt es Euch lieber vorher, ob Ihr solche Briefe wirklich veröffentlichen könnt. Ich als 19jähriger finde so etwas zwar lächerlich, aber für die jüngeren Leser könnte wirklich eine Gefahr entstehen.

Nun noch ein Statement zu dem Brief von „Level 9669": Ich finde es nicht ganz richtig, was er da geschrieben hat. Man könnte jetzt zwar meinen, daß ich meine Lieblingsband „SLAYER" in Schutz nehmen will, aber dem ist nicht so.

Die ganzen Bands, die hier aufgeführt sind, nehmen das mit dem Okkultismus eh nicht so ernst (ich verweise auf ältere MHs). Die Platte 'South of Heaven' soll z.B. die negativen Seiten der Kirche aufzeigen (Ich denke nur an den lieben Herrn Papst, als er in das total überbevölkerte Mexico reiste und seinen typischen Spruch „Seid fruchtbar und mehret Euch" losließ). Einzig und allein das Bsp. 'King Diamond' war am richtigen Platze angebracht. Dieser Mann tickt nicht mehr ganz richtig, so ein Satansgeblubbere zu veröffentlichen! Aber könnt Ihr Euch das vorstellen? Ich höre liebend gern 'Slayer' und spiele gerne Rings of Medusa, Dungeon Master und sonstige als okkult bezeichneten Spiele. Obwohl ich diese Dinge schon seit Jahren mache, glaube ich trotzdem an Gott und bin ein Christ! Also, so schlimm kann das ganze Zeugs doch nicht sein, wie manche – 'tschuldigung – FANATIKER behaupten. Ich habe mich bis jetzt noch nicht von irgendwelchen bösen Mächten umzingelt gefühlt.

Jetzt noch am Schluß ein Aufruf:

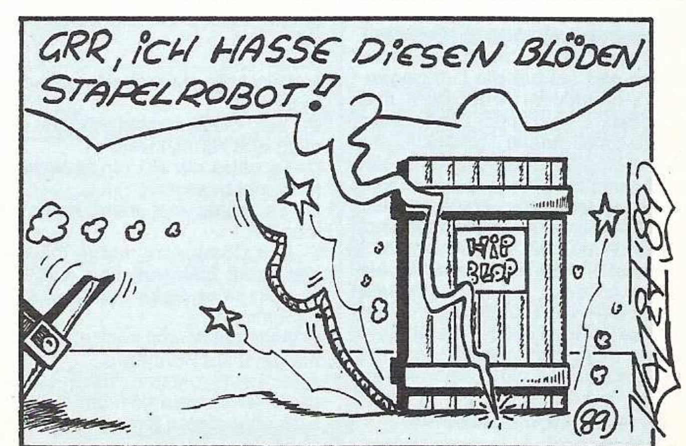
Peace between ST und Amiga, Peace between Gravenreuth und all the Crackers, Peace, Peace, Peace...
Und damit unter meinem Brief auch irgend so eine lächerliche, pubertäre Unterschrift ist:

THE BIG YOGI

(Anm. d. Red.: Wir hoffen eigentlich, durch den Abdruck konträrer Meinungen zu diesem Thema das Risiko einer Negativ-Beeinflussung auch und gerade (und in diesem, unserem Lande) jüngerer Leser verhindert zu haben. Falls dies von kompetenter Stelle als loserhaft bloßgestellt werden kann, möge man uns bitte davon in Kenntnis setzen, damit wir's in Zukunft ändern können.)







„Themen“

In jedem Feedback ist mehrmals zu lesen, die Diskussionen über das leidige Thema „Raubkopien“ sein zu lassen. Aber wenn es einen „erwischt“ hat, gewinnt die Sache neue Aktualität.
Meine Adresse wurde bei einem Freund gefunden, deswegen steht mir wohl eine Hausdurchsuchung ins Haus. Jetzt meine Fragen:
1. Ist auch das Tauschen von Originalen verboten?
2. Ist das Tauschen der Sicherheitskopien von Originalen verboten?
3. Ist der Besitz einer Raubkopie auch dann strafbar, wenn ich das Original gekauft habe?
4. Darf ich die Sicherheitskopie behalten, wenn ich das Original verkauft habe?
5. Was ist eine Erklärung nach dem „Hamburger Brauch“?
6. Springt die Rechtsschutzversicherung ein, wenn man wirklich einen Anwalt braucht (Zivilrechtschutz)?
7. Sollte die ASM keine Rechtsauskunft geben dürfen, wer bietet dann Hilfe an?
Da Ihr Briefe nicht beantworten könnt, hoffe ich auf Antwort im Feedback!

Ingrid Hess

(Anm. d. Red.: 1. Nein, wo kämen wir hin? 2. Ja., 3. Theoretisch ja, aber praktisch ist es den meisten Softwarefirmen dann egal., 4. Nein., 5. Der Ausdruck „Hamburger Brauch“ ist uns nicht geläufig. Wir nehmen an, daß es sich hierbei um eine gewöhnliche Unterlassungserklärung handelt., 6. Wissen wir nicht. Wird am besten sein, wenn man bei der Versicherung anfragt., 7. Der freundliche (aber nicht ganz billige) Anwalt von nebenan mit Sicherheit. In solch hochrechtlichen Angelegenheiten sind wir leider nicht die Bewandertsten.)

„Nukleare Tester?“

Ich habe gerade Euren Test von NUCLEAR WAR gelesen (Ich kenn' das Spiel von einem Freund) und da habe ich mir gedacht, Ihr seid wohl'n bißchen blöde:
Spaß: als Bewertung 12!! O.k., das Game hat 'ne spitzen Aufmachung – aber die Spielidee!! Mensch, Leute, daß Ihr so viel Spaß dran habt, and're Leute (bzw. Sprites) per Atombombe in die Luft zu jagen! Ich mein', stellt Euch doch mal vor, es gäbe echt 'nen Atomkrieg – wärt Ihr da auch so begeistert dabei? Und außerdem is' so 'ne Atombombe schon mal echt in die Luft gegangen (Hiroshima!) – da war'n alle schockiert. Und jetzt, nur 'n paar Jahrzehnte später pflatscht Ihr vor'm Monitor und lacht Euch kaputt, wenn die „überaus lustige“ Bemerkung am Screen erscheint, daß nur 4 Millionen Menschen tot sind. Ich finde, daß der ganze Atombombenmist einfach viel zu ernst ist, als daß man dann so ein Game wie NUCLEAR WAR kauft (bzw. spielt und dann noch drüber lacht). Seid Ihr da nicht auch meiner Ansicht? (Wahrscheinlich nicht, wenn ich an Euren Test denke.)

Igel (eine Atombomben/ -kraftgegnerin)

(Anm. d. Red.: Ich hab's getestet, also schreib' ich auch gleich was dazu. Ich gehör' nicht zu der Sorte Mensch, die sehr viele Dinge ernstnehmen. Schwarzen Humor liebe ich, schwärzesten Humor noch viel mehr, aber ich denke wohl, daß ich Witze bzw. Gags (wie z.B. das spielerische und hier zudem stark karikierte Zerbomben des Gegnerlandes) von ernsthaften Überlegungen bezüglich der politischen Weltlage trennen kann – ansonsten befände ich mich wahrscheinlich in Behandlung. Atombomben sind – genau wie bakteriologische und chemische Waffen – ein riesiges, von sogenannten „Persönlichkeiten“ geschaffenes, Problem – aber keins, aus dem man nicht doch einen Lustgewinn ziehen könnte. Tut mir leid, wenn Du jetzt entsetzt bist, aber ich steh' zu meinem Humor.)

„Abhängig“

Ich möchte in diesem Brief auf die gegenseitige Abhängigkeit von (den bösen, bösen) Softwarepiraten und den (scheinbar fairen) Softwarefirmen aufmerksam machen:
1. Wie allseits bekannt ist, sitzen in den Softwarefirmen zum Teil (Alt-) Coder, die noch (oder nicht mehr) für Crackergruppen programmieren oder andere Tätigkeiten in Crackercrews ausüben (man denke ans Supplien!). 85% der Amigasoftware ist von solchen Leuten gecodet worden...
... wieso jagt die Polizei die armen Lamer? – Die Spreader haben eh alles codiert. Gebt es auf! Betet lieber für mehr Raubkopierer, denn...
2. Wenn keine Raubkopierer, dann keinen Homecomputermarkt. Infolgedessen gäbe es auch keine Freaks, die bei Softwarefirmen Einkäufe tätigen! Also nochmal zum Mitschreiben: 92 % der (mir bekannten) Freaks haben sich den Computer nur gekauft, weil sie von Freunden kostenlos „Raubsoftware“ kopiert bekamen. Viele von ihnen kopieren sich ein (oder mehrere) Spiel(e), um es (sie) durchzutesten, bevor sie 65 DM (und aufwärts) dafür locker machen müssen (oder wollen).
3. Die Softwarepiraterie zwingt die Softwarfirmen dazu, daß sie ihrer Software (in den meisten Fällen nur ein Minimum an) Qualität mit auf den Weg geben, da die Programme sonst nicht von den obrigen (92 %) Freaks gekauft werden würden...
4. Meine Lösung zur Raubkopierer-Frage: Schafft die Softwarefirmen ab!
Denn:
A- Wer will den Mist überhaupt noch haben?
B- Das Urheberrecht könnte gar nicht erst verletzt werden.
C- Es gäbe nur PD (und die wäre noch viel besser).
D- Es wären viel mehr Kontakte möglich.
E- Das Computern würde mir keinen Spaß mehr machen, weil nur was Illegales Spaß macht (...Ausgenommen).
F- Vielleicht flammt noch etwas Pioniergeist auf (wer weiß).
Also Leute: Macht Eure Läden dicht! (Mich stört es nicht...)
5. Raubkopieren fördert die Durchblutung...
... denn wenn man zum Kumpel rennt, um sich die letzten Sachen zu holen, ist der Puls auf 180... (...)

NOX

(Anm. d. Red.: Was für eine großartige Idee! Nach ihrer Durchführung schaffen wir die Computer auch noch ab, damit es keine Streitereien mehr zwischen den verschiedenen Usern geben kann. Danach schaffen wir die Medien ab, und die Autos, damit es keine Raser mehr gibt und auch keinen, der drüber berichten könnte. Wenn wir alles abgeschafft haben, leben wir alle in Harmonie zusammen. Was für rosige Aussichten! Das ist die Lösung!)

„Neue Satansjünger“

Eigentlich hatte ich micht entschlossen, keine Leserbriefe mehr zu schreiben, aber die beiden letzten Feedbacks der ASM fordern es geradezu. Okkultismus und Rollenspiele. Glaubt denn wirklich jemand, daß man durch Anwenden des „Raise Dead“ Spells in Curse of... zum Satansjünger wird? Okkultismus, Satan und Magie sind drei verschiedene Dinge. Magie liegt in der Natur der Dinge und kann nichts erschaffen, was nicht schon da ist. Satanismus ist der Glaube und die Verehrung des Großen Tieres (Megathorion oder so ähnlich). Okkultismus würde ich als das Spielen mit übersinnlichen Kräften bezeichnen (Stühle- und Gläserrücken etc. „Wenn du mich hörst, Geist, dann klopfe“).
Ein Wort zu „9669“. Du bist Heavy. Prima. Ich auch. Allerdings stehe ich mehr auf die härteren Sachen wie Death, Venom (ja, Venom), Virus etc. Wie wäre es, wenn Du Dir mal die Texte der von Dir aufgeführten Lieder zu Gemüte führst und hinterher drüber nachdenkst. Übrigens wird im Buch von Bäumler mit 'ner Menge Vorurteile gegen den Satanismus im Metal aufgeräumt. Backwardmasking (so ähnlich) sei nur ein Beispiel. Wenn Du den Metal Hammer regelmäßig liest, kennst Du auch den anderen Artikel über Okkultismus. Über den sollte man auch mal nachdenken.
Der Brief von „anonym“ (Warum eigentlich? Mensch, war doch korrekt!) hat mich angesprochen. Adepten, ich kenne zwar keine, haben von Religion und den Dingen, die damit zusammen hängen, meiner Meinung nach mehr Plan als mancher Priester, der uns das Seelenheil verkünden will.
Jetzt mal was ganz Grundsätzliches dazu: Mann kann nicht alles in Gut und Böse unterteilen. Siehe auch Ultima 6(66). Lest mal die Bibel durch. Sämtliche Katastrophen gehen auf das Konto Gottes. Pest, Lepra, Sintflut waren alles Strafen Gottes. Die Spanier haben im Namen Gottes die gesammelte Mannschaft der Inkas, Mayas und Azteken abgeschlachtet. Die Inquisition war ein Beispiel an Menschenverachtung und Bösartigkeit. Johanna von Orlon wurde von Priestern hingerichtet, weil sie sich anmaßte, das Monopol der Kirche zu brechen und Visionen zu haben. Was hat Satan eigentlich so schlimmes getan? Mal rein objektiv gesehen. Wieviele Menschen hat Gott getötet und wieviel (im direkten Vergleich) Luzifer. Jesus hat 'nen Feigenbaum vertrocknen lassen, weil er nicht an die Früchte kam.
Ich bin kein Satanist, Satansjünger oder ähnliches. Ich glaube an das Übersinnliche auf dieser Welt. Ich kann sehr wohl zwischen dem unterscheiden, was Gott meinte und die Kirche tat (siehe oben). Aber ich weigere mich anzuerkennen, daß Gott=gut und Luzifer=schlecht einzustufen ist, nur weil das die Christen seit 2000 Jahren erzählen.
Es gibt jede Menge Grau auf dieser Welt. Ich verachte jeden Christen, der sich anmaßt, Leute aufgrund seines Glaubens zu verdammen. Das beste Beispiel bietet England zu Arturs Zeiten. Es ist nicht nur eine Sage. Lange vor Artur waren die Druiden dort. Als die ersten Christenpriester kamen, beteten diese beiden Gruppen gemeinsam zu einem Gott. Bis die Christen anfingen, die Macht im Land zu übernehmen. Von diesem Tag an verboten sie die alten Rituale und verdammten alles außer ihrem Glauben als Teufelswerk.
Die unglaubliche Ignoranz der Jünger Christi ist ihr größter Feind, und sie werden irgendwann dran erstikken.
Davon mal abgesehen: In den Rollenspielen steht man auf der Seite der Guten und schickt irgendwelche Schwarzmagier und Dämonen in die ewigen Jagdgründe. Ich vernichte reihenweise Zombies und Vampire. Warum freut er sich nicht darüber?
(...)

Michael Weber

„Level 9669“

Bis jetzt hat mich ja noch nichts dazu bewegen können, an Euch zu schreiben, aber der ignorante Brief von diesem LEVEL 9669 (...) ging mir wirklich an die Nieren.
1. Ich kann und will Slayer und Venom nicht verteidigen, die Texte sind, das muß ich zugeben, einfach Müll. Aber zu behaupten, daß diese zum Satanismus verleiten können und wollen, ist ja wohl ein schlechter Witz! Der Black-Metal mit seinen Pentagrammen, den umgedrehten Kreuzen und Metzeltexten war früher (wie auch der Punk) ein Protest gegen Staat und unsere einfach kranke Gesellschaft. Er verkam jedoch bald zur Modebewegung und liegt heute in den letzten Zügen. Er war niemals von den Bands richtig ernstgemeint. Inzwischen gehen die Texte zum einen in die Splatterrichtung (wie auch die Horror-Filme), zum anderen in die sozialkritische Richtung (z.B. Sacred Reich).
2. King Diamond kann von mir aus glauben, was er will (übrigens hast du ihn irgendwie mit Alice Cooper zusammengeschmissen, nä?). Tatsache ist, daß im Namen Gottes mehr Menschen umgebracht worden sind als im Namen Satans.
3. K.I.S.S.= Kings in Service of Satan? Der Spruch stammt von der P.M.R.C., der amerikanischen Musikzensurstelle aus moralischen Gründen und genauso stichhaltig belegt wie die Behauptung, Led Zeppelin würden in „Stairway to Heaven“ den Teufel anbeten. Urteile selbst!



4. Wenn du die Heavies nicht anklagen willst, warum unterstellst du ihnen dann, sie würden sich von diesen Texten beeinflussen lassen? Vor Benutzen des Stiftes Hirn einschalten!
5. So, so. „Wir wollen nur deine Seele“ von V. Bäumer. Du beziehst Dein Wissen also nur aus einem Buch? Ein bißchen wenig für eine fundierte Meinung, findest du nicht? Möglich, daß in diesem Buch der Umgang mit okkulter Musik geschildert wird, aber gut und deutlich und vor allem objektiv? Solltest du Dein Gesichtsfeld erweitern wollen, frag' doch mal in einem Buchladen nach weiterer Literatur in dieser Richtung, das sollte Abhilfe schaffen.
6. Übrigens ist es bewiesen, daß vor allem Jugendliche durch z.B. Gläserrücken schwer beinflußt werden können, schwerer als durch okkulte Texte in Thrashmetal-Songs (90% hören sich nämlich nicht mal die Musik an, denen graust es schon vor der Musi!).
Philipp Winkler

„Hint & Hunt“

Das ist der erste Brief den ich ans Feedback schreibe, und ich kann Euch sagen, das, was Ihr in der Ausgabe 5/90 in der Hint & Hunt-Ecke geliefert habt, ist wirklich ein starkes Stück. Da lese ich doch glatt einen CHEAT-Mode für Battle Squadron, dort heißt es: Wenn die Schrift TSC/Freestyle mit der Grafik erscheint, muß man die rechte Maustaste drücken. Dazu kann man diesem Falko Holzenhauer echt nur gratulieren, denn es war für Ihn sicher verdammt schwer diesen Cheat-Mode herauszufinden (Steht nämlich im Intro von Freestyle). Und für die Leute aus der ASM-Redaktion – Freestyle ist eine Crakkergruppe! Daß Ihr jetzt auch Spieletips zu geknackten Spielen gebt, ist echt stark! Und wenn es so ist, dann will ich doch glatt noch einen Tip loswerden – Die geknackte Beach Volley Version von der Crew „SUBWAY“ hat sogar einen Megatrainer für das Game! Und noch eine Frage zum Abschluß. Bekommt man für eine Lösung oder einen Tip von Euch eigentlich Geld, oder veröffentlicht Ihr die Tips einfach nur, und die Einsender gehen leer aus? Eine Bitte noch, wenn Ihr den oberen Teil des Briefes schon nicht abdruckt, dann beantwortet bitte wenigstens meine oben gestellte Frage!
Peter Bauer

(Anm. d. Red.: Man möge uns vergeben. Wir (oder vielmehr ich) wußte/n nicht, daß es sich bei 'Freestyle' um eine Crackergruppe handelt und nahm/en an, dies sei möglicherweise der Gruppenname der Grafiker. Sämtliche Credits eines Spieles kann man bei der Fülle der erscheinenden Programme nicht im Kopf haben, sorry!)

„Polyethylen?“

Jetzt laßt Euch doch endlich mal was mit den ASM-Software-Bibliothekkarten einfallen! Ihr könntet doch vielleicht DIN-A4-Polyethylen (umweltfreundlicher als PVC o.ä.) nehmen, drauf vier DIN-A6, also Kartengröße, Laschen kleben und fertig wäre eine Seite, in die man dann vier Karten einstecken kann. Für die Plastikseiten könnte man dann noch ein Ringbuch herausbringen (mit ASM-Logo oder so). Das Ringbuch und die Plastikseiten könntet Ihr in Eurer Zeitschrift unter bestimmten Preisen anbieten. Ich hoffe, Ihr druckt meinen Brief ab, da er wahrscheinlich auch andere User interessiert!
Dennis Symanek

(Anm. d. Red.: Das kann man auch einfacher, billiger und vor allem wirklich (!) umweltfreundlich haben! Man nimmt sich einen großen Bogen festen Papiers (aus 100% Altpapier), einen freundlichen Kleber, eine Schere und macht sich an die Arbeit. Auf das ASM-Logo muß man dann zwar verzichten, aber daran wird man dann wohl auch nicht sterben, oder? Andere Lösung: Man schnappt sich die Karten und gibt sie ins Altpapier, oder man verbrennt sie und verkompostiert die Asche, oder...)

„Hirnloses Gelaber...“

Der Hauptgrund meines Schreibens betrifft den angeblich 41jährigen „Rainer Maria Ehrhardt“. Dieser Mensch hat in Ausgabe 5/90 ein paar Sachen „dahergeschwafelt“, die mich als ATARI-User auf die Palme brachten. Es beginnt mit der Behauptung, daß die PC-Engine und andere Konsolen (ausgeschlossen SEGA-MEGA-DRIVE) besser sind als der ATARI ST und der AMIGA. So ein Blödsinn! Du hast wohl noch nie etwas von ELITE, Populous, Lords of the Rising Sun, Blood Money, Starflight, Kult, Dungeon Master usw. gehört! Diese sind nämlich (ausgeschlossen Blood Money) Spiele, bei denen man denken muß! Gibt es so etwas z.B. auf der PC-Engine oder auf dem „kleinen“ Sega? Nein! Es gibt nur solche bescheuerten Action-Games wie Son Son II, Tiger Heli, ... oder z. B. die Behauptung, daß R-Type auf den 16-Bittern ruckelt. Du hast dieses Ballerspiel wohl noch nie auf dem AMIGA gespielt!?! Da ruckelt's kein bißchen! Vergleichen wir doch mal die Preise von XENON II und Gunhed auf der PC-Engine. Gunhed bietet ungefähr das gleiche wie XENON II und ist trotzdem rund 20,00 DM teurer! Ich persönlich würde mir nie eine PC-Engine kaufen, weil es nur Action-Spiele gibt, weil sie überhaupt im Vergleich gegen andere Systeme viel zu teuer für ihre Leistung ist. Nur Action-Games wären mir viel zu langweilig. So, das war mein „Senf“ zu diesem Brief. Aber nun zu Euch, liebe ASM-Redaktion: Ihr seid im großen und ganzen eine recht gute Zeitschrift. Besonders Eure Poster gefallen mir sehr gut! Space Rat finde ich ok. Bleibt so wie Ihr seid, aber bitte stopft mehr Tips in den Secret Service!
Ein ST und AMIGA Freak

(Anm. d. Red.: Da können wir Dir leider nicht recht geben. Auch für die Konsolen gibt es haufenweise Denkspiele. Hardwaremäßig sind

die Konsolen den Heimcomputern insofern „überlegen", daß deren Bausteine grafische (und klangliche) Dinge aufwandslos, flüssig und speicherplatzökonomisch ermöglichen. 'Gunhed' und 'Xenon II' sind kaum miteinander zu vergleichen. Wenn Du einmal ersteres gespielt hättest, wüßtest Du das. Nichts gegen die Rechner, aber bei den Actionspielen können sie den Konsolen (PC Engine, Sega Mega, nicht die alten Geräte!) oft nicht das Wasser reichen. Natürlich gibt es auch auf den Konsolen schwache Programme, aber sieh' Dir erstmal die schwachen Programme an, die es so für den Amiga und den ST gibt.!)

„Mehr Quantität"

Nein, es geht nicht um das heiß diskutierte Thema Raubkopien oder das Innere und Äußere Eurer recht informativen ASM! Dieses Statement ist vielmehr an die Softwarfirmen der heutigen Zeit gerichtet. Ich bin stolzer Besitzer eines C-64 und habe dies bis zum heutigen Zeitpunkt nicht bereut. Ich besitze meinen Computer seit 1985, besaß vorher diverse Konsolen und kann mir deshalb ein gewisses Bild von Spielen jeglicher Art machen. Doch was uns die meisten Firmen derzeit auf den Ladentisch werfen, spottet jeder Beschreibung und ist dem Betrug nahe. Da klagen alle Firmen über ihre großen finanziellen Einbußen durch die Verbreitung von Raubkopien, obwohl 85% der Programme es gar nicht wert sind, gecrackt zu werden. Im Moment ist mehr die Quantität als die Qualität Trumpf. Als Swapper einer ziemlich bekannten Gruppe bekommt man diese Tatsache besonders zu spüren. Da bekommt man wöchentlich 15 verschieden bespielte Disks geschickt, wovon man im Höchstfall zwei bis drei Programme gebrauchen kann. Genau hier müssen die Firmen ansetzen. Ich bin mir sicher: Wenn die Qualität der Produkte steigen würde, stiege auch der Umsatz, der eh schon hoch ist, der meisten „Softwarefabriken".
Was waren das noch Zeiten als EPYX Games programmierte! Die brachten Evergreens wie World-, Winter-, Summer- und California Games... auf den Markt, die zu „Lebzeiten" schon Legenden wurden. Die Gruppe verschwand – und somit auch die Hoffnung auf weitere Meisterwerke! Ausnahmen wie: E. Hughes Int. Soccer, Last Ninja, Krakout, R-Type, Microprose Soccer, Tusker, Grand Prix Circuit, Hattrick und Tass Times bestätigen die Regel.
Momentan einzige Lichtblicke sind „Lucasfilm" und „System 3", die mit Maniac Mansion, Zak McKracken, Last Ninja, Tusker, Myth und Vendetta dem Spieler und Käufer zeigen, daß es doch geht.

ARC ANGEL

„Ein neues Thema?"

Einige Leute beschweren sich, daß im Feedback kein neues Thema angerissen wird. Dies möchte ich mit meinem Anliegen ändern. Ich fände es echt toll, wenn Ihr mal ein paar Programmlistings (in jeder Ausgabe für ein anderes System) in Eurer Zeitschrift veröffentlichen würdet. Die Listings können ja von Lesern, die gleuben ein nützliches oder spaßbringendes Programm auf Lager zu haben, eingesandt werden (vielleicht mit einem kleinen Honorar für das beste?). Ihr meint, dies könne nur durch mehrere Leserwünsche realisiert werden? Nun gut, an dieser Stelle seien alle aufgerufen, die diese Listings für eine gute Idee halten, mir beipflichtend an die ASM zu schreiben. Ihr meint, Ihr habt nicht genug Platz? Ihr habt die ASM nun schon soooviele Seiten „verdickt" (was gar nicht schlecht ist), daß Ihr doch auch noch eine Seite dafür übrig haben werdet, oder?
Ach ja, da wär' noch eine Sache zum Brief von T.J.A. (ASM-Ausgabe 6+7/90, Feedback, Seite 28, ganz rechte Spalte, Punkt 1). Ich habe schon einen Augenthaler-Knaller von kurz hinter der Mittellinie losgelassen – genau in den oberen linken Torwinkel. Aber ich muß ihm rechtgeben, daß der Actionpart nicht besser ist, als Soccer I auf dem C-64 (mieses Fußballspiel aus den ersten Programmiertagen). Da machen Kick Off oder Player Manager zehnmal soviel Spaß. Ich hoffe, daß sich viele zum Thema „Programmlisting„ zu Wort melden. Vielen Dank für die Druckerschwärze, die Ihr mir geopfert habt fürs Feedback. (...)

Heiko Köhler

„Erwischt!?"

So, erwischt! Das hättet Ihr wohl nicht gedacht, daß man Euch so schnell auf die Schliche kommt, was? Nachdem ich vor einigen Tagen an meinem Kiosk in letzter Sekunde die letzte ASM ergattern konnte und diese eingehend studiert hatte, ging ich mal wieder, ohne irgendwelche böse Vorahnungen, zu meinem Stammkiosk, um in anderen Computerzeitschriften herumzublättern, die ich mir dann ja doch nicht kaufe (nur so zum Vergleich) und entdecke zufällig die Erstausgabe einer speziellen PC-Zeitschrift (Untertitel: Anspruchsvolle PC-Software für Erwachsene) namens 'Entertainer'. (Wenn ich mich nicht irre, war dieser Name ganz beiläufig in Manfred's Vorwort in ASM, 5/90 zu lesen gewesen. Mein Verdacht auf Schleichwerbung wird später noch bestätigt.) Dann stand auf dem Cover noch „erotisch" und so 'n Zeugs. Als normaler Teenager mußte ich da natürlich mal reingucken. Der Schreibstil gefiel mir ganz gut, den kannte ich nämlich schon irgendwoher, bloß von wo? Des Rätsels Lösung (wie man so schön sagt) fand ich am Schluß des Textes, dort stand nämlich der Name des Texters: Manfred Kleimann! Erst dachte ich: 'Das kann doch nicht sein'. Gerade das vertrauenswürdigste ASM-Redaktionsmitglied arbeitet für die Konkurrenz, (man weiß ja nicht, was da in Nizza so alles gelaufen ist, von wegen nur schön brav neue Spiele antesten) bestimmt ist es doch nur ein Druckfehler oder was wahrscheinlicher ist: Namensvettern. Aber dann bestätigte sich mein grausiger Fund und mir klappte vor Entsetzen die Kinnlade bis zum Bauchnabel hinab: Vorne im Mitarbeiter-Verzeichnis waren unter anderem fein säuberlich die gesamte ASM-Redaktion aufgelistet! Von Sandra Alter bis Thorsten Oppermann prangten alle Namen in einer fremden Zeitschrift. So gehts ja nun wirklich nicht! Erst mit der Preiserhöhung Kohle machen, dann mit der Marlboro-Werbung noch'n dikken Sonderbonus einsacken (Ich werde jedenfalls nicht rauchen, auch wenn ihr dafür Werbung macht. (War nicht so gemeint, trotzdem schei... mit solch einer Werbung in solch einer Zeitschrift.)) und zum Schluß, anstatt alle Eure Kräfte auf die einzig wahre Software-Zeitschrift (...) zu konzentrieren, arbeitet man für ein anderes Blatt, damit dann wirklich jeder aus der Redaktion in den Genuß eines Porsches kommt. Ich erwarte eine Stellungnahmen!



Trotz dieser Anschuldigung seid Ihr hoffentlich noch bereit, mir eine Frage zu beantworten. Ich bin nämlich total begeistert von der M.M., Z.m.K. und I.J. Reihe. Und da wollt ich wissen, ob Ihr mir ein gutes Adventure (kann auch ruhig mit Action- oder Stategieelementen sein, für C-64 und/oder PC (EGA)) mit ähnlicher Handhabung oder, falls mit Texteingabe, dann in Deutsch, empfehlen könnt. Nun bin ich fast alles losgeworden. Mit dem Rest werdet Ihr in meinem nächsten Brief malträtiert. (Hä, hä, ich freu mich schon, Ihr auch?)

Ein irgendwie, irgendwo betrogener (aber treuer) Leser.

(Anm. d. Red.: Daß die gesamte Redaktion im 'Entertainer' aufgetaucht ist, darf nicht als großes Wunder angesehen werden, denn schließlich stammt das Gerät aus dem Tronic-Verlag. Die Entertainer-Redaktion befand sich mal zehn Meter von meinem Arbeitsplatz entfernt. Daß wir den Kollegen ein bißchen aushelfen, ist ja wohl selbstverständlich.
Zu den Adventures: Die Produkte von SIERRA sind in einem Stil gehalten, der mit dem der Lucasfilm-Games durchaus vergleichbar ist. Ich denke, daß Du hier ganz gut bedient wärst – die gibt's allerdings nur für den PC.)

„Ein Kritikbrief..."

Das wird ein Kritikbrief! Nein, nein, nicht an Euch gerichtet, sondern an alle, die was zum Feedback beitragen. Ich finde, daß zu 85% alle Briefe der größte Schrott sind. Meistens werden Themen angesprochen, die man echt destroyen kann! Ein Beispiel: Wenn ich schon nur das Wort „Okkultismus" im Feedback sehe, könnte ich die ASM in Flammen aufgehen lassen. Dann das Geschwafel über Raubkopien. Man kopiert oder kopiert nicht, und glaubt es mir, die Meisten kopieren. Noch ein Wort, und diesmal zur Demoecke. Nichts gegen den Sieger auf dem Amiga, nämlich „Red Sector", aber das Megademo ist schon ein Stück älter, und nicht gerade das beste. Habt Ihr schon mal eins von Dexion gesehen, Spreadpoint etc.? Und wenn ich die Beleidigungen gengen „Manni" höre. Der arme Kerl! Also als Fazit bleibt, zu hoffen, daß die Briefe jetzt ein bißchen besser werden!

Destroyer

(Anm. d. Red.: Gewinnen kann nur, was wir gesehen haben, und das Megademo von 'Red Sector' war die beste Einsendung, die wir damals erhielten. Wir hoffen, a) daß sich die Gewinner über ihre Pakete gefreut haben und b) daß wir diesmal ein paar Zuschriften mehr bekommen.)

„Richtigstellungen"

Einige Richtigstellungen zu Feedbackantworten (7/90):
- Der Last Ninja 1-Sound wurde nicht von Robb Hubbard sondern von Matt Gray geschrieben...
- Carrier Command gibt es auf dem C64 schon (inoffiziell) ab Anfang Dezember 1989. (Jedoch alles in Vogelperspektive gelegt.)
- F-16-Combat-Pilot ist ebenfalls seit Beginn Mai in der C64-Version auf dem Markt. (Jedoch nicht so besonders original... hüstel!)
- Die Hard nenne ich auf dem C64 ebenfalls mein eigen(?!); als Eigenimport aus USA.
- Testet bloß nicht die 64er Version von NORTH and SOUTH! Aaargh!
- Ein WORT in eigener Sache: Auf keinen Fall Werner Büsch in das Team aufnehmen! Solche arroganten Meinungsäußerungen, mit z.T. beleidigenden Worten gespickt, würden Eurem Mag das letzte Bißchen Objektivität rauben. (...)

So, jetzt sage ich es: (um ins Feedback zu kommen, aber auch weil es stimmt) Sandra ist wirklich süß!
PS.: Dies ist mein 87 1/2ter Brief. Und wenn Ihr es glaubt, verkauf' ich Euch einen Gebrauchtwagen...

BREGO/THUNDERDOME

WIDDY
GH RILEY - Sprite a… additional de…
EN DAGLEASH &
NTHONY LEES - Original music
ARK SNOWBALL - Data entry
Produced by: Mark Cale

(Anm. d. Red.: 1.) Weder noch (siehe Abbildung)! Ich hätte schwören können, aber einer ist eben immer der Loser – und in diesem Falle sogar zwei!
Zu den nächsten Punkten muß ich wohl nichts sagen.
Werner Büsch wird mit Sicherheit kein Mitglied der Redaktion werden – der hat andere Dinge zu tun.
Und zuguterletzt: Schönheit liegt immer im Auge des Betrachters! Hehehe!)



„Cover-Vorschlag“

Ich möchte nicht viel um den heißen Brei herumreden, sondern gleich zur Sache kommen. In Eurem Feedback will die Diskussion um Euer Cover wohl nie mehr enden. Deswegen habe ich hier einen tollen Vorschlag, der mir gestern mitten in der Nacht in einem Traum vor Augen kam:
Laßt doch einfach Euren Coverdesigner Euch malen. Damit mein' ich das ASM-Team. Ihr sitzt z. B. auf den verschiedenen Computern (PC, Amiga, ST...), je nachdem, welchen Computer Ihr am liebsten mögt, habt Raumanzüge an (das Gesicht sollte man aber schon noch sehen), und treibt durch's Weltall. Im Hintergrund könnte man dann noch Spacerat und Co. sehen.
Ich glaube, dies ist gar kein so schlechter Vorschlag, denn Euer versprochenes Gruppenbild mit allen ASM-Leuten scheint wohl auch nie mehr zu erscheinen.
Na ja, denkt mal drüber nach. Vielleicht könnt Ihr diesen Brief auch mal ins Feedback setzen, damit andere Leser auch ihre Meinung dazu sagen könnten.
Andreas Bissinger

(Anm. d. Red.: Oh wow, wir treiben durchs All. Auf der Special 7 stand ich in der Wüste, und dann gleich so ein Sprung... Das mit dem Gruppenfoto verzögert sich ständig, und das hat auch einen Grund: Ständig sind entweder irgendwelche Leute im Urlaub, oder sie haben keine Lust oder trauen sich nicht. Ich arbeite aber dran – vielleicht machen wir'ne Collage...hehe!)

„Wann kommt...?“

Da ich ein großer Rollenspiel-Fan bin, möchte ich Sie gerne etwas fragen. Wann kommt die Lösung zu Ultima V? Ich habe mir vor einer Woche die ASM Sonderausgabe Nr.7 geholt und war auch schon von den Lösungshilfen zu 'Curse of the Azure Bonds' sehr beeindruckt. Die Tips haben mir wirklich sehr weitergeholfen. Ich würde trotzdem gerne wissen, wann Sie daran denken, die Komplettlösung herauszubringen. Ich warte schon sehnsüchtig darauf. Ah ja, da wäre noch etwas. Die Lösungsreihe von The Bard's Tale II ist ja nun abgeschlossen. Wann kommt denn die zu The Bard's Tale III? Ich hoffe doch bald. Und noch eine Frage. Habt Ihr (ich hoffe es stört Euch nicht, wenn ich Euch mit Du anrede. Tut ja sowieso jeder) eigentlich schon einmal die Lösung zu 'Pool of Radiance' herausgebracht? Wenn ja, wo bzw. in welcher Ausgabe ist sie zu finden?
Alles in allem finde ich eure Zeitschrift echt super. Ärgert euch nicht über die unverschämten Briefe, die euch manchmal zugeschicht werden. Ich weiß, daß Redakteure sehr lustige und offene Menschen sind. Ich weiß wovon ich rede, immerhin war ich zwei Wochen Praktikant bei der Zeitschrift PC Praxis (...). Die Karten von den Spielen sind auch ganz gut. Allerdings bin ich ein Gegner des Posters, da ich mit dem Ding echt nichts anfangen kann. Der Rest kann so bleiben, wie er ist, vielleicht könnte die Adventure Corner noch etwas vergrößert werden. Was, Ihr stimmt mir nicht zu? War ja nur ein Vorschlag. Ich vermisse in letzter Zeit die Tests von Anwenderprogrammen. Wo sind sie? (...)
Stipe Tolj

(Anm. d. Red.: Tips (keine Lösung!) zu 'Ultima V' befinden sich in unserer Ausgabe 5/89. Eine komplette Lösung hatten wir leicher nicht. Selbiges zu 'Curse of...' – komplett werden wir's wohl nicht mehr bringen. Fragen werden selbstverständlich in den Hint-Hunt-Seiten berücksichtigt. Die BT III Lösungsreihe lief von Ausgabe 10/88 bis Ausgabe3/89, dann hatten wir einen Bruch, und in Ausgabe 5/89 und 6+7/89 waren die letzten beiden Teile. 'Pool of Radiance' hatten wir in irgendeiner Sonderausgabe, da muß ich erstmal suchen... die '5' war's! Isses nich' schön? Die Anwender haben schon vor längerer Zeit die Fliege gemacht. Was wir in der Richtung noch vorstellen, sind Musikprogramme und Demomaker.)

„C-64 auf Amiga?“

Ich habe mir vor ein paar Wochen einen Amiga 500 zugelegt. Vor dem Amiga besaß ich einen C-64. Ich habe von einem Freund gehört, daß man die Software vom 64er auch auf dem Amiga benutzen könnte. Dazu benötige man einen C-64-Emulator und die Original-Floppy des C-64 (1571 bzw. 1541). Diese muß man dann über einen Adapter mit dem Amiga verbinden. Meine Frage: Stimmt das? Kann mam tatsächlich die C-64 Software (unter Zuhilfenahme der oben genannten Dinge) auf dem Amiga benutzen?
Christian Feuerstein

(Anm. d. Red.: Dies Gerücht geisterte vor einer ganzen Zeit durch die Szene. Es soll sogar mal eine Art Emulator – allerdings mit katastrophalen Schwächen – gegeben haben. Vielleicht war's auch nur ein Gag. Jedenfalls ist uns keine Möglichkeit bekannt, die Software vom C-64 auf dem Amiga zum Laufen zu bekommen.)

„Kein Wunder...“

Ich habe mir aus Versehen die ASM Nr 7/90 gekauft. Beim Lesen des Feedback ist mir dann wiederholt das Thema Raubkopien aufgefallen. Da ich seit kurzem Mitarbeiter einer Softwarefirma bin, seid Ihr vielleicht an meiner Meinung interessiert. Zuerst aber etwas Anderes. Ich habe die Möglichkeit, bei einem Freund die allerneusten Games, die so von den Firmen „ausgeschieden“ werden, zu begutachten. Und was ich da zu sehen bekomme, ist meist unter aller Sau! Kein Wunder, daß so viel raubkopiert wird. Ich habe lange kein Game mehr gesehen, das sein Geld auch nur annähernd wert gewesen wäre. Und das ist auch kein Wunder. In einer Softwarefirma geht das nämlich folgendermaßen ab: Ein fest angestellter Programmierer bekommt, wenn er ein Programm schneller als festgelegt fertigstellt, mehr Geld (sozusagen Prämien). Das hat zur Folge, daß es den Programmen meist am letzten Schliff fehlt, ganz zu Schweigen von kleinen Gags, etc., die aus Zeitgründen gar nicht erst eingebaut werden. Dieser Termindruck hat mir z.B. den Spaß an meiner Arbeit fast völlig versaut. Allerdings sind Programme auch immer vom finanziellen Stand der Firma abhängig. Das ist auch der Grund, warum gerade „Durchschnittsware“ wie z.B. lahme Ballerspiele genauso häufig wie schlecht die Computer bevölkern. Hier wird einfach ein Programm schnell zusammengeschustert, schnell auf den Markt geschmissen, nur um dann mehr schlecht als recht mit dem Geld über die Runden zu kommen. Das kann natürlich nicht gutgehen, so daß man in einem ewigen Kreislauf Games „produziert“, rausbringt, kassiert, „produziert“...etc. Firmen wie z.B. MicroProse haben diese Probleme natürlich nicht und können sich länger Zeit lassen, um ihre Games so weit wie möglich auszufeilen.
Tja, so sieht's (soweit ich es mitbekommen habe) aus. Ich kann nur jedem Raubkopierer ans Herz legen, sich Games, die wirklich ihr Geld wert sind, zu kaufen, um so den Firmen zu zeigen, daß Qualität auch belohnt wird (sonst gibt's bald nur noch Schrott!). Und nochwas! Schimpft nicht so auf die Konsolen. Ich habe eine und kann euch sagen, was die Japaner mit viel Liebe und Know How auf solche Mini-Chips packen, ist seine 100,00 DM meist eher wert als so manche „Leerdiskette“ für 60,00 DM. Ich besitze übrigens einen Amiga und frage mich, warum das uralte „Marble Madness“ immer noch die beste Automatenumsetzung ist, warum eines der ersten Amiga-Games, nämlich „Defender of the Crown“, noch weitaus bessere Grafik hat, als so manches „neue“ Game, und warum es noch kein Game gibt, was die Fähigkeiten des Amiga (und bestimmt gilt das auch für andere Compis) endlich mal ausnutzt. Wozu hab' ich das Teil eigentlich? Auf dem alten C-64 war mehr los! Also Firmen, Cracker, Demoschreiber, etc. legt los und nutzt die Möglichkeiten, die ihr habt!
leider anonym

(Anm. d. Red.: So sieht es, nach allem, was wir so mitbekommen, aus. Als Konsequenz müßte man den Firmen einen „Anreiz“ geben, bessere Software zu produzieren, es fragt sich nur eins: Wie? Bei der Produktion von „hochwertiger“ Software gibt es außerdem noch das Problem der – man nehme uns das bitte nicht übel – Programmierer, Grafiker, Komponisten, Konzeptionisten und Geschäftsleute, die auf dem Gebiet nicht unbedingt große Leuchten sind – oder nicht besonders motiviert, oder was auch immer. Man kann schließlich niemandem verbieten sein Glück zu versuchen. Es ist mir klar, daß mit diesen paar Sätzen nicht alle Kanten des Problems abgeschritten worden sind, aber die Richtung ist klar: Es muß sich etwas ändern.)



DER LETZTE DESIGNER?

Programm: The Final Designer, **System:** C-64, **Empf. VK-Preis:** 19,90 Mark, **Hersteller:** Digital Marketing, **Muster von:** siehe Hersteller

Die Welle der verschiedenen Demo- und Introdesigner scheint einfach kein Ende nehmen zu wollen! Wieder einmal entstand in der Softwareschmiede von **DIGITAL MARKETING** eines dieser Programme, die dem Assemblerunkundigen das Leben erleichtern sollen. Wollen wir also mal sehen, ob der sogenannte **FINAL DESIGNER** seinem Namen Ehre macht. Laut Anleitung (die diesmal übrigens ungewohnt elegant aufgemacht ist!) bietet der FD ca. 39082 mal 10 hoch 34 Möglichkeiten, ein Demo zu erstellen.
Nach der akzeptablen Ladezeit (Fastload), die mit den DM-üblichen Intros verkürzt wird (wobei allerdings fraglich ist, ob nicht ohne die Intros noch erheblich schneller geladen werden könnte), gelangen wir ins Hauptmenü des Programms. Nehmen wir also mal die einzelnen Menüpunkte unter die Lupe:
Im Scrollmenü legt man nun zunächst einmal fest, welche Größe die Laufschrift haben soll. Dafür stehen fünf verschiedene Höhen bzw. Breiten zur Auswahl. Ist die neue Scrollroutine geladen, kann man es bei dem hier vorhandenen Zeichensatz belassen oder einen selbsterstellten Schriftsatz einladen. Nun legt man noch die Farben für die Laufschrift (Multicolor oder Hires) fest und gibt anschließend seinen Text ein.
Als nächstes begibt man sich ins Rastermenü und stellt dort den gewünschten Rastereffekt für die Bildschirmmitte ein, wobei man zwischen drei verschiedenen Effekt-Arten wählen kann, nämlich dotzende Balken, durchgehend bewegte Farbscrolls oder eine Mischung aus beidem. Dieser Effekt kann nun wahlweise über die gesamte Bildschirmbreite gehen, oder auch nur im Rahmen, bzw. in der Mitte auftreten. Falls man auf jegliche Rastereffekte verzichten möchte, steht einem auch frei, alle Effekte auszuschalten. Im Messagemenü lassen sich nun durch Nachladen verschiedener Unterroutinen, welche sich ebenfalls auf der FD-Disk befinden, im oberen Bildschirmteil einige nette Effekte erzielen, wie Logoschwingen, Scrolls, Equalizer, Texteinblendungen, Spritesinus und vieles mehr.
Anschließend begibt man sich in den Menüpunkt 'Disk Options', wo man die Möglichkeit hat, eine Grafik einzuladen, wobei alle gängigen Malprogramm-Formate wie Koala, Doodles, Art Studio, Blazing Paddles usw. akzeptiert werden! Ebenso kann man natürlich auch eine andere Musik einbinden, die entweder mit dem Future Composer oder ROMUZAK (ebenfalls von DIGITAL MARKETING) komponiert wurden. Zusätzlich lassen sich als kleines Bonbon sogar Sounds verwenden, die mit der Musikroutine von Jens Christian Huus (JCH) gemacht wurden. Das Laden der verschiedenen Musikstücke sowie das Linken des Demos/Intros vor ein anderes Programm lassen sich durch eine Besonderheit des FD bewerkstelligen: Die FD-Erweiterungen! Dies sind kleine Unterprogramme, die sich ebenfalls auf der Diskette befinden und über das Special Menü zu aktivieren sind. Diese Einrichtung halte ich für eine originelle Idee, wobei man wohl in Zukunft mit einigen zusätzlichen Erweiterungs-Disks zu rechnen haben wird.

Abschließend muß man sein fertiges Meisterwerk nur noch abspeichern und ihm mit einem Packer zu Leibe rücken, der wohl in keinem Haushalt fehlen dürfte. Alles in allem stellt der FINAL DESIGNER ein Programm dar, das sich wohltuend aus der Masse der anderen Demomaker hervorhebt! Etwas störend empfinde ich lediglich die Tatsache, daß der grundsätzliche Bildschirmaufbau immer gleich ist (Oben Message, Mitte Raster oder Bild, unten Scroll), was aber durch die vielen verschiedenen, nachladbaren Effekte kaum ins Gewicht fallen dürfte. Get it!

Steve

Positiv: Günstiger Preis, gute Benutzerführung, nachladbare Erweiterungen, alle gängigen Grafikformate werden erkannt, verschiedene Soundroutinen möglich
Negativ: -

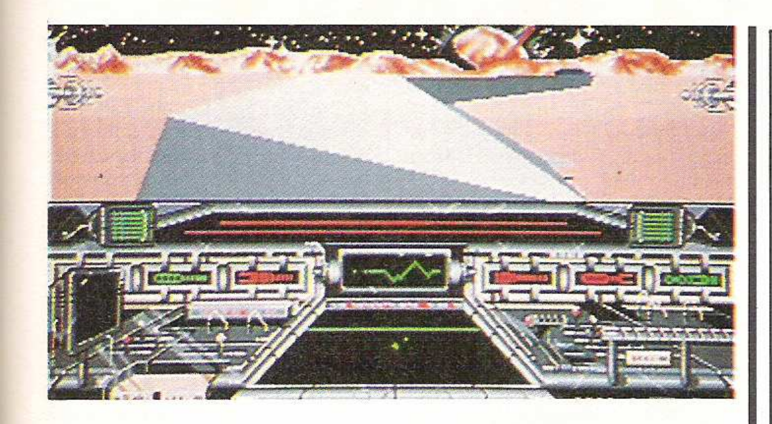
WIDER DEM BYTE-BEFALL

Stürzt Euer Lieblingsspiel nach zehnstündigem Kampf im vorletzten Level ab? Weigert sich das Adventure beharrlich, Euren Spielstand kurz vor der Lösung wieder einzuladen? Ärgert Ihr Euch über fehlerhafte Anleitungen, Kollisions- oder Joystickabfragen? Dann macht Eurem Ärger Luft: Wir möchten, um das Preis/Leistungsverhältnis der Software zu verbessern, einen **BUG REPORT** einführen. Wenn Ihr zahlreich schreibt, gibt es demnächst eine Ecke mit den dicksten Kloppern. Kommen viele Meldungen zum gleichen Problem, werden wir bei den Spieleherstellern nachhaken!
Schreibt uns den **Spielenamen**, Euer **System**, den **Datenträger** (Disk und gegebenenfalls das Format, Kassette oder Festplatte) und den **Programmfehler**. Wischtisch: Bitte schickt uns nur Beschwerden über Originalprogramme!!
Bei einer ersten Redaktionsumfrage reckten sich gleich die Köpfe und es hagelte Reklamationen. Hier also ein paar Erstmeldungen. Sie sind keine „Software zum Abgewöhnen", sondern sollen den Herstellern Anstoß geben, ihre Spiele eventuell zu überarbeiten.
Wonderboy 2 (Activision) auf dem **C 64** ist so umfangreich, daß es auf zwei Disketten verteilt ist. Zum Nachladen am Ende der Abschnitte muß man die Disk umdrehen, bzw. wechseln – und schwupp, hängt sich das Spiel auf. Kennt man die Stellen schon, kann man den Absturz vermeiden, indem man den Wechsel kurz zuvor durchführt.
Brandneu ist **Flood**, **Bullfrogs** Entspannungsspaß zwischen *Populous* und *Power Monger*. Nimmt man während des Spiels die Diskette heraus, hängt sich der **ST** auf. Berührt die Spielfigur unter Wasser Plattformen, verschieben sich die Farben recht merkwürdig und mit Sicherheit unabsichtlich. Bei **F.O.F.T.** von **Gremlin** (**ST**) läuft so ziemlich alles schief – vom Bordcomputer über die präzise Zielbestimmung und Steuerung bis hin zur buchstäblich nichts sagenden Anleitung. **Super Sprint** auf dem **C 64** (Disk)ist wiederum ein Absturzkandidat. Nach den erfolgreich absolvierten ersten vier Kursen ist es oft soweit... Böser Fehler leider im niedlichen **Prophecy** von **Activision** (**PC, Disk** *und* **Festplatte**): In Nermon bekommt man den Auftrag, einen Gegenstand aus dem nächsten Dungeon zu holen. Hat man sich mühevoll durchgekämpft und kehrt nach Nermon zurück, stürzt das Programm ab. Aaaargh...

Das war's für heute. Schreibt uns, was Euch „bugt", siehe oben, und noch eine letzte Bitte: Schickt uns *keine Disks usw.*, wir haben wirklich und ehrlich nicht die Zeit, sie uns anzuschauen!

Eva Hoogh





WELTRAUMTRAUMA

Programm: Moonblaster, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, PC, Amstrad, **Empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Gähn! War wirklich spannend, dieses Game. Das Beste an **MOONBLASTER** ist, daß man die Level durch die Farbgebung unterscheiden kann! Ansonsten wüßte man ja auch überhaupt nicht, ob man nun im ersten, zweiten oder dritten ist. Zum Glück hat uns die Firma **LORICIEL** mit einem vierten Durchgang verschont.
Spiele dieser Art gibt es schon ewig, und sie verändern sich wohl auch nicht mehr zu ihrem Vorteil. So nach dem Motto: Tausendmal berührt – tausendmal ist nichts passiert. Eins garantiere ich dabei: Auch diesmal wird absolut nichts passieren! Folgendes geht da ab: Man sitzt in einem Kampfschiff, fährt

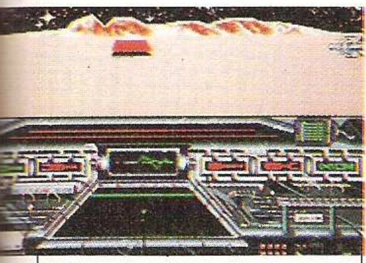


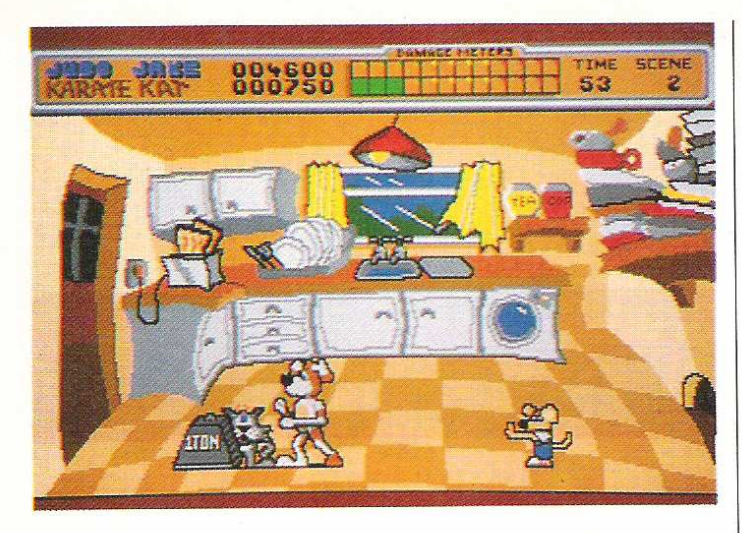
Foto: Atari ST

damit über eine völlig öde aussehende Planetenoberfläche und muß ab und zu feststehende, nicht schießende Objekte abballern.
Na toll, da kommt die Freude erst wieder auf, wenn man den ST ausschalten kann. Bevor ich allerdings diesen wunderbaren Ausschalter betätigte, habe ich mir das Game (extra für Euch!) genauer angesehen. Man sitzt also in diesem Kampfschiff und schaut durch die Windschutzscheibe. Im Cockpit ist ein Radarschirm installiert, so daß man auch die Gegner ausmachen kann, die sich hinter dem Schiff befinden. Die Landschaft ist, wie schon bemerkt, einfach öde.
Im Hintergrund befinden sich in jedem Level Berge, die beim Draufzufahren größer werden. Auch sonst scrollt die ganze Sache recht gut. Ein Fadenkreuz dient als Zielvorrichtung. Es muß aber gleich dazu gesagt werden, daß die Kollisionsabfrage sehr ungenau ist.
Links und rechts über dem Radarschirm befinden sich zwei orangefarbene Pfeile. Wenn diese senkrecht nach oben zeigen, hat man die Chance, durch Abschießen eines Extras zu Bonuspunkten zu kommen. Sonst passiert aber nichts. Ist man zu oft mit gegnerischen Objekten zusammengestoßen – geht also die Schutzschildanzeige dem Nullpunkt entgegen – so hört man eine Sirene, und im Raumschiff leuchtet Eject auf. Dann muß man schnell die Taste „E" betätigen und kann so durch einen Zwischenlevel wieder zu neuen Kräften kommen.

Bei diesem Zwischenlevel hat man folgendes zu tun: Man sieht das eigene Schiff von hinten, fliegt durchs All und muß Asteroiden ausweichen. Besteht man diese Probe, darf man weiterspielen; ist das Gegenteil der Fall, so erscheint das erlösende GAME OVER.
Tja, das wär's dann auch schon, was es über MOONBLASTER zu sagen gibt. War nicht besonders interessant? Das liegt nicht an mir!

Sandra Alter

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	3



Auch Miezen können Karate!

Programm: Cartoon Capers, **System:** Atari ST, **Empf. VK-Preis:** ca. 65 Steine, **Hersteller:** Mandarin Software, **Muster von:** Ariola Soft.

Im Softwarehaus **MANDARIN** wird seit neuestem das Wort Comic ganz groß geschrieben. Im Stile von Tom & Jerry läßt man nun unter dem Namen **CARTOON CAPERS** Katze und Hund gegeneinander kämpfen. Der sportliche Wauwau nennt sich „Judo Jake", die Mieze heißt „Karate Kat". In dreißig Leveln müssen sie nun versuchen, sich gegenseitig plattzumachen, wobei genug schräger Humor mit eingebaut ist, der den Spieler des öfteren zum Lachen bringt.

Bevor man allerdings beginnen kann, müssen erstmal zwei wichtige Entscheidungen getroffen werden: Soll über Tastatur oder Joystick gesteuert werden, und: Spielt man allein gegen den Compi oder gegen einen Kumpel? Leider muß man danach noch ein bißchen warten, da der Compi, wie auch zwischen den Leveln, nachladen muß. Rrrrrr, crumbl. Dann geht's los. Kat und Jake stehen sich in einem Wohnzimmer – zum Kampf bereit – gegenüber. Jake setzt zum ersten Tritt in Kats schnurrbärtiges Gesicht an: Aaagh! Mist, daneben. Nun folgt ein gezielter Schrägtritt der Mieze: Uuhaah! Getroffen. Jake: Wauuuuu! Am oberen Bildrand erscheinen in einer Leiste zwei grüne Quadrate für den Treffer von Kat. Blong, blong.

Das kann sich Jake natürlich nicht bieten lassen. Er springt mit ausgebreiteten Armen, sich in der Luft drehend. Rrrrrums! Treffer, er hat Kat versenkt. Miauuuuu! Er setzt gleich noch einen Schlag in ihren Katzenmagen hinterher, zong, und Kat ist sichtlich geschwächt. Aus der ersten Runde geht Jake nach weiteren gezielten Schlägen als klarer Winner hervor. Boing, zong, buff, aagh! Natürlich hat er es trotz seiner kampfsportlichen Aktivitäten nicht versäumt, die Bonuspunkte abzugreifen, die an einem Piepmatz hängen, der ab und zu durch den Raum fliegt.

Die beiden haben in einem Level genau sechzig Sekunden Echtzeit, sich zu bekämpfen. Weil Jake so in seinem Element war, hat er es in nur vierzig Sekunden geschafft, die Pussycat zu erledigen. Für die übrig gebliebenen Sekunden macht er Kasse mit Bonuspunkten.

Rrring. Der zweite Level wird zusätzlich erschwert, weil der freche Piepmatz diesmal Ein-Tonnen-Gewichte abwirft. Trifft das Vöglein einen der beiden Kämpfer, so sieht dieser sofort wie eine Ziehharmonika aus – quetsch – und es wächst ihm eine dicke Beule auf dem Kopf, tschup. Für einen Treffer von dem Federvieh gibt's dann auch gleich wieder zwei Quadrate in der oberen Leiste. Blong, blong.

Tja, und so fighten sie halt Runde um Runde. Uugh, aah, buff, zong! Und immer wird ihnen der Kampf zusätzlich erschwert. Mal fliegen Bomben in den Raum. Splash! Dann wieder bewerfen sie sich mit Vanillekuchen. Platsch! Auch vor Mäusen, von denen man mit dem Auto überfahren werden könnte, wird gewarnt! Rrrrrrrholperrrrrr!

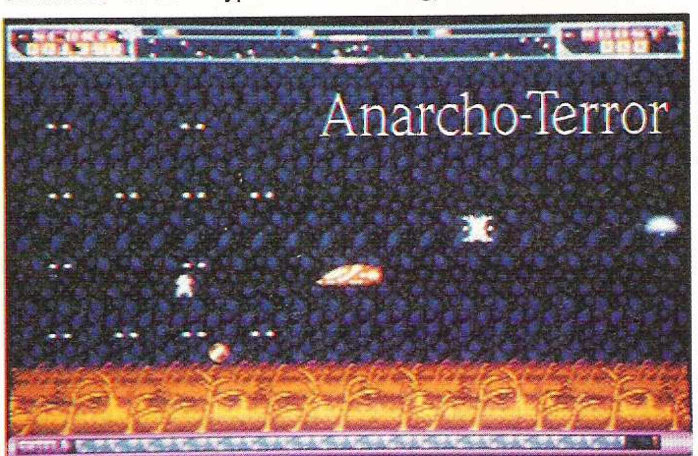
Ein wirklich nettes Spielchen! Als ich es das erste Mal angeschaut habe, sind mir vor Lachen die Tränen gekommen. Heul! Allerdings wird's dann beim zweiten und dritten Mal umso langweiliger. Gähn, schnarch! Ich denke nicht, daß eine witzige Aufmachung mit 'ner hübschen amerikanischen Comic-Melodie (tüdeltütüt) und tonnenweise Digi-Sound ausreicht, um mit einem Full-Price-Game die Kasse füllen zu können. Kling, kling. Noch dazu bewegen sich die beiden ziemlich eckig, und auf eine genaue Kollisionsabfrage hat man leider auch nicht geachtet. Schlamp!!! So, und ich für meinen Teil werde mich mit diesem Bericht voerst verabschieden und meinen PC...Klick!

Sandra Alter

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Programm: Anarchy, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Psyclapse, England, **Muster von:** Psygnosis.

Ach ja, wie schön war es doch in der guten, alten Zeit: Man hatte klare Feindbilder, klare Ziele und leicht verständliche Aufgaben. Nein, nein, gemeint ist nicht die Öffnung der innerdeutschen Grenze, gemeint sind die guten, alten Telespiele! Gemetzelt wurde bei *Galaxians*, gefressen bei *Pac-Man* und Leben gerettet bei *Defender*. Und eben jenes letztgenannte Spiel ist es, das uns nunmehr unter dem Namen **ANARCHY** vor der Nase liegt. Die Spielstory wurde gottlob dem Original entnommen, denn sie ist so herrlich hirnrissig, daß man sie einfach mögen muß: Der Planet Sowieso droht zu explodieren. Sonderkommandos sollen dafür sorgen, daß wichtige Funktionsträger mit Rettungskapseln fliehen können, doch im Luftraum über dem Planeten lauern Anarchisten, die sich als waschechte Terroristen herausstellen. Aufgabe des Spielers ist es, mit seinem eigenen Fluggefährt die Rettungskapseln zu schützen. Zur Verfügung steht in jedem Level ein Großraumradar, das die Anzahl der verbleibenden Gegner und Kapseln anzeigt. Diese Anzeige ist überlebenswichtig, denn die Terroristen trachten danach, die Kapseln zu entführen. Sind alle Kapseln futsch, geht's strafweise in den Hyperraum. Doch diese Weltraumschlachten hat noch niemand überlebt – Game over. Also muß man sich sputen, um die Anarchos am Wegschleppen zu hindern.



Anarcho-Terror

Gescrollt wird übrigens in einem Affentempo sowohl nach links als auch nach rechts, denn schließlich geht überall auf dem Spielfeld der Punk ab. Die Feinde sind allesamt recht winzig, tauchen in verschiedenen Ausführungen auf und hinterlassen nach dem Abschuß Extrawaffen (Drohne, Laser, Smart-Bomb). Wie gesagt: Der Spielaufbau ist weitgehend identisch zum Original. Leider wird's bei ANARCHY schon nach ziemlich kurzer Zeit ziemlich fies, denn manche Gegner hüpfen derart schnell über den Screen, daß die Energieleiste quasi dauernd angeknabbert wird. Da hilft kein Drei-Wege-Scrolling, eine abspeichernde Highscoreliste, das schöne Intro und das schöne Endbild mit einer grandiosen Animationssequenz – die Spielbarkeit von ANARCHY ist nicht so toll. Das mag vielleicht auch am Spielkonzept liegen, doch Fans des Klassikers sei in dieser Hinsicht *Starray* empfohlen. Es ist zwar schon älter, aber eindeutig besser.

Michael Suck

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	5



HIER STARTET DER WELTCUP!

EIN UMFASSENDER SPIELFÜHRER UND EINE GENAUE SIMULATION DES AUFREGENDSTEN SPORTEREIGNISSES DER WELT

EINE HERAUSFORDERUNG AN SIE!



In dieser auf Deutschland beschränkten Ausgabe sind Sie der Star der Weltmeisterschaft.

Der Erfolg bezieht sich allein auf Sie und wie geschickt Sie Ihre Wahlen treffen.

UND DAZU: DIE WELTCUP-DATEN IM ÜBERBLICK



64 Farbseiten mit ausführlichen Informationen über alles, was Sie über das 1990er WM-Finale in Italien wissen möchten – ***TEAMAUFLISTUNGEN, FRÜHERE WELTCUPLEISTUNGEN, DER WEG NACH ITALIEN, DIE QUALIFIZIERUNGSRUNDEN, TRIKOTFARBEN UND VOLLER SPIELKALENDER.***

WELTCUP-TRIVIA-QUIZ

Prüfen Sie Ihr Wissen mit dem: ***'HIER STARTET DER WELTCUP" – TRIVIA QUIZ!***
Frage: WELCHER TORHÜTER LIESS BEI SEINER LIGAPREMIERE 5 TORE DURCH UND HAT SPÄTER EIN WELTMEISTERTEAM ANGEFÜHRT?
Antwort: ?

ACTION WIE AUF DEM RASEN

Beinhaltet: • *Unterschiedliche Geschicklichkeits-, Geschwindigkeits-, Stärke- und Agressionslevel.* • *Formationswahls.* • *Gesamtes Teamplatzierungssystem.*

ITALIEN 1990. 24 Mannschaften und ihre Fans strömen nach Italien zum größten Sportereignis der Welt, und viele Millionen Zuschauer werden die Spiele auf dem Bildschirm miterleben.

Aber für Sie "STARTET DER WELTCUP HIER!" Erfahren Sie die Tatsachen über alle Mannschaften, Austragungsorte und Veranstaltungsdaten! Wählen Sie Ihre Gruppe und dann: "SCHUSS AUF'S TOR!" – gewinnen Sie den Pokal für Ihr Land!

Und dann lehnen Sie sich zurück und bleiben der bestinformierte Weltcup-Fußballfan!

PLAZIEREN SIE SICH IM FINALE

Wählen Sie Ihr Team aus einer WIRKLICH spielenden Gruppe. Kämpfen Sie sich den Weg durch authentische Liga- und Ausscheidungsspiele bis zum Finale und treten Sie dabei gegen echte Spieler an.

EINMALIGE SPIELEIGENSCHAFTEN

Beinhaltet: • **Spieler vs. Spieler-Option** • **Unterschiedliche Spieldauer (2 bis 45 Minuten).** • **TV-artige Darstellung Schiedsrichter, der rote Karte zeigen kann! UND VIEL, VIEL MEHR.!!**

Erhältlich für:
CBM AMIGA · ATARI ST COLOUR MONITOR
CBM 64/128 & AMSTRAD
Kassette & Diskette
SPEKTRUM-Kassette.

ITALY 1990
HIER STARTET DER WELTCUP!



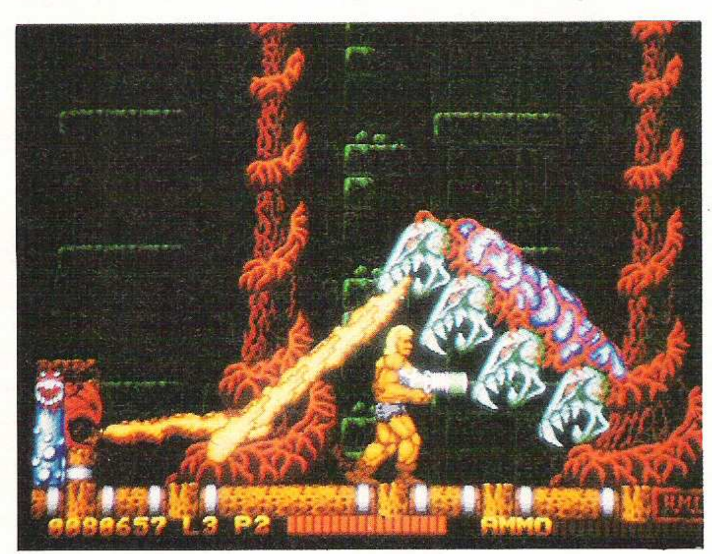
U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

FARBENFROH & GNADENLOS

Programm: The Plaque, **System:** Commodore Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Innerprise, **Muster von:** Rainbow Arts.

Das noch ziemlich junge amerikanische Softwarehaus **INNERPRISE** macht wieder von sich reden. Nach dem hervorragenden Battle Squadron, welches jedem Action-Freak den Schweiß auf die Stirn trieb, sind nun zwei neue Produkte dieser Programmierergruppe fast fertig. Das eine heißt Globulus (Preview an anderer Stelle) und das zweite **THE PLAGUE** und ist zu 95 Prozent fertig. Da Battle Squadron ein wirklicher Hammer war – es bot tolle Grafik, guten Sound und hohe Spielbarkeit – und auch da schon erwähnte zweite neue Produkt sehr gut aussieh, darf man auf einiges bei THE PLAGUE gespannt sein. Daß keine Mißverständnisse aufkommen: THE PLAGUE hat nun wirklich nichts mit Zahnbelag (Dental Plaque) zu tun – um Gottes Willen! Nein, vielmehr handelt es sich hierbei um ein reinrassiges Actionprogramm in einer Phantasy-Welt, das durch guten Sound und eine sehr farbenfrohen Grafik besticht.

Der Held des Geschehens – natürlich vom Spieler gesteuert – sieht aus wie Barbarian, ist stark wie Barbarian und ist gnadenlos wie Barbarian. Aber natürlich ist es nicht Barbarian! Die Geschichte spielt in ferner(?) Zukunft, in der Genversuche ein alltägliches Bild sind. Doch eines Tages geschieht es: die Katastrophe! Ein Experiment gerät außer Kontrolle, und so bilden sich böse Wesen. Klar, daß ein Dummer nun wieder einspringen und die Menschheit retten muß. Anfangs steht dieser Held mit einer schweren Knarre in der Hand etwas hilflos in der Weltgeschichte herum. Nach wenigen Metern nach rechts kommen dann aber die ersten gefährlichen Aliens. Per Knopfdruck ballert man die eben mal schnell vom Screen und wartet, bis die nächsten kommen. Die lassen auch nicht lange auf sich warten und versuchen, unseren Helden zu überrumpeln oder ihm eine Rakete zwischen die Rippen zu klemmen. Die Spielfigur darf nur eine bestimmte Anzahl von Treffern einstecken. Werden es zu viele, dann legt sie sich in den Ewigen Jagdgründen schlafen. Aber das sind ja noch die zwei „Ersatzleben". Heutzutage ist es eben „out", nur einmal zu leben. Reinkarnation ist auch bei THE PLAGUE „in"!





Verschiedenste Lebensformen versuchen ständig, jegliches Vordringen des blonden Knaben zu verhindern. Aber dieser kennt keinen Schmerz und keine Furcht. So führt ihn sein Weg an Hütten, blubbernden Seen und so eine Art Fahrstühlen vorbei. Diese müssen dringend im richtigen Moment angesprungen werden, damit der Spieler nicht in die brodelnden Schluchten hinabstürzt. Dies ist nämlich meist das Todesurteil, da das Erreichen von rettenden Aufzügen oder Plattformen oft nicht mehr möglich ist. Hin und wieder steigen auch gefährliche Blasen aus den Pfützen auf, die keinesfalls berührt werden sollten, denn auch hier droht Energieabzug!

Wie gesagt, der Held ist mit einer Superwumme ausgerüstet. Wird der Feuerknopf für ca. 1 Sekunde gedrückt gehalten, so verwandelt sich diese in eine hyperstarkes Gerät, das ganze Alien-Formationen wegfegt. Dies ist auch dringend nötig, da diese sich oftmals in Scharen auf dem Bildschirm tummeln. Aus manchen Brunnen kommen beispielsweise gut ein Dutzend Augen (!), die dem Spieler entgegenspringen. Ballern pur ist angesagt! Aber es gibt auch Extrawaffen – sechs an der Zahl –, die die ganze Arbeit enorm erleichtern. Streuschüsse sind z. B. von großer Wichtigkeit, denn manche Gegner kommen von oben. Mit der normalen Wumme kann unser blonder Knabe nämlich nicht nach oben schießen! Anstrengen muß man sich dann jeweils am Ende eines Levels, wo der obligatorische Obermotz mit grimmiger Miene wartet. Insgesamt gibt es vier solcher Endgegner, also vier Level. Die Grafik von THE PLAGUE ist wirklich gut gelungen. Nicht nur, daß sie sehr farbenfroh ist (42 Farben gleichzeitig), auch die Sprites sind sehr groß geworden, das scrolling ist sehr flüssig. Leider leidet die Animation unter der Größe dieser Figuren. Ist der Unterkörper der Spielfigur noch hervorragend animiert, so bewegt sich der Oberkörper gar nicht. So wirken die Bewegungen recht plump. Bei den Gegnern sind die Bewegungsabläufe ebenfalls spärlich ausgefallen. Ganz gut gefallen hat mir der Sound. Vor allem der Titelsound ist recht ansprechend. Die FX während des Spiels sind leider nichts Besonderes, aber auch nicht schlecht. Na, immerhin soll es laut Hersteller 30 verschiedene Geräuscheffekte geben.

Für eine gute Idee halte ich die „etwas andere" Highscoreliste. Zwar dürfen sich hier nur die besten fünf eintragen, doch wird sie erstens gespeichert (endlich mal wieder), und zweitens darf der Beste in einem kleinen Malprogramm was malen. Dies kann sein Name sein oder das Haus vom Nikolaus oder sonst irgendwas. Logo, daß auch dieses Bild gespeichert wird. Anzumerken wäre noch, daß die uns vorliegende Version erst zu 95 Prozent fertig ist. Zwar sind keine wesentlichen Änderungen zu erwarten, falls aber doch, dann werden wir darüber natürlich berichten. Es liegt auf der Hand, daß THE PLAGUE nicht an das gute alte Battle Squadron herankommt. Die Art dieses Spiels gab es eben schon zu Hauf, der Spielablauf bietet auch nichts Umwerfendes, so daß mich dieses Game nicht sehr lange motivieren oder begeistern konnte. Es gehört eben nur zum besseren Durchschnitt. Anzumerken wäre noch, daß die uns vorliegende Version erst zu 95 Prozent fertig ist. Zwar sind keine wesentlichen Änderungen zu erwarten, falls aber doch, dann werden wir darüber natürlich berichten.

Hans-Joachim Amann



Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8



RACHE IST BLUTWURST

Programm: Vendetta, **System:** C-64 (getstet), Amiga, Atari ST, Spectrum, Amstrad, PC, **Empf. VK-Preis:** je nach System und Datenträger zwischen 35 und 80Mark, **Hersteller:** System 3 Software, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

Eine Art unfreiwilliger Eremit ist die Hauptfigur in **VENDETTA**, dem neuen Game aus England. Unfreiwillig deshalb, weil er von Leuten, die am längeren Hebel sitzen, dazu gemacht wurde. Die Story stammt aus dem Sofwarehaus **SYSTEM 3**, und wie der Name des Games schon sagt, läuft das Ganze nach dem Motto: Rache ist Blutwurst.
Unser namenloser Held erntete im Krieg haufenweise Ehre und Ruhm – mehr, als seine Vorgesetzten ihm gönnten. So waren nicht nur die von ihm gejagten Terroristen zu seinen Feinden geworden, sondern auch seine eigenen Leute machten ihm das Leben schwer.
Seine einzigen Vertrauten sind heute sein Bruder und dessen Tochter. Sein Bruder ist ein berühmter Professor und arbeitet im Dienste des Staates an einer wichtigen und höchst geheimen Formel. Nun kommt, was kommen muß: Die Terroristen sind hinter der Formel her, kidnappen Professorchen samt Tochter, und Ihr habt die vergnügliche Aufgabe, den bösen Terroristen einen Strich durch die Rechnung zu machen.
So geht man also ans Werk. Auf der Suche nach den Entführern sollte man auch immer auf hilfreiche Dinge achten. Allerlei Werkzeuge, Waffen und Munition sind in Räumen oder an Gebäuden versteckt. Damit man die Hilfsmittel besser findet, leuchten beim Betreten eines Raumes oder eines neuen Straßenzuges Kreuze auf.
Darauf sollte man auf jeden Fall gut achtgeben, denn manchmal gibt es ohne diese Dinge kein Entkommen vor den Gegnern. Diese haben übrigens verschiedenfarbige Hosen an. Die Farben zeigen die Gefährlichkeit der Jungs an. Dementsprechend sollten dann auch mit SPACE die Waffen gewählt werden.
Die Türen der Räume oder Hallen, die man betreten will, werden eingetreten. Um jedoch wirklich alle zur Verfügung stehenden Bewegungen auch kontrolliert ausüben zu können, muß man schon eine Weile üben. VENDETTA ist in dieser Hinsicht wirklich ein Game für echte Joystick-Akrobaten. Der Stick ist insgesamt mit 13 Funktionen belegt. Ganz schön massig, gelle? Aber selbst das reicht zur Bedienung noch nicht ganz aus. Zusätzlich wurde die Tastatur noch mit nicht so oft benötigten Funktionen belegt.
VENDETTAs Grafiken sind für den C-64 wirklich gut gelungen. Auch die FX, wenn beispielsweise Türen eingetreten werden, sind nicht schlecht. Insgesamt ist das Game auch ziemlich umfangreich. Es ist sogar ein Autorennen integriert. Später reicht es nämlich nicht mehr aus, daß unser Held seine Gegner per pedes verfolgt. So kommt es dann, daß er mit seinem heißen Ferrari die Verfolgung aufnimmt.
Abschließend wäre zu sagen: VENDETTA ist ein Game mit Handlung, voller Spannung. Aber wie bereits erwähnt: Mit dem Stick muß man schon umgehen können.

Sandra Alter

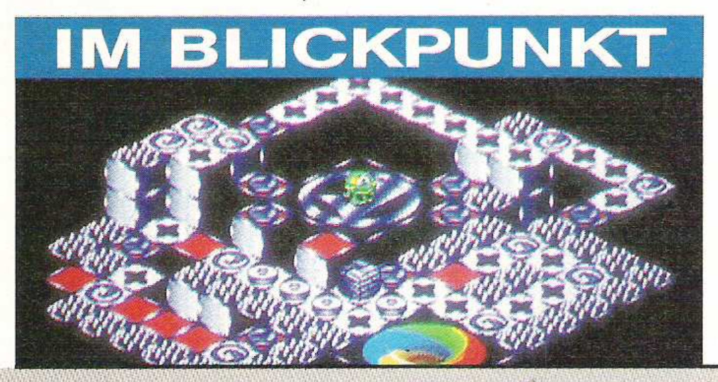
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

GLOBULUS

Kippspiel mit bunten Kästchen. Kugelrunde grüne Männchen. Braune Stachelplatten als Hindernisse. Auch der regenbogenfarbige Kreisel ist nicht zu unterschätzen! Schalter sind wichtig! Sprengstoff kann man immer gebrauchen. Gefallene Kinder sieht man nicht mehr. Wenn's bergab geht – einfach drehen. Ihr versteht nur Bahnhof? Hervorragend – ein Grund mehr, diesen Bericht zu lesen.

Neues Spiel – neues Glück! Ob dieser Sinnspruch sich unbedingt immer bewahrheitet, ist schwer zu sagen. **INNERPRISE SOFTWARE** scheint jedenfalls mit dem neuen Spiel **GLOBULUS** eine glückliche Hand gehabt zu haben.

Tja, wie soll ich bloß anfangen. Es ist nämlich verdammt schwierig, den Ablauf und Aufbau dieses Games zu beschreiben! Also, Ihr müßt Euch vorstellen: Da ist eine freischwebende, mit verschiedenen Ebenen versehene Spielfläche, die von tiefem Schwarz umgeben ist. Auf diesen Ebenen muß man nun mit einem kugelrunden grünen Männchen rumlaufen, um Bonuspunkte und Waffen zu sammeln. Mit den Waffen soll man eventuell auftauchende Gegner vernichten. Als Verteidigungsmittel stehen hier Sprengstoff und Smart Bombs zur Auswahl.



Von diesen Waffen besitzt man schon zu Anfang eine geringe Anzahl, um nicht ganz „ohne" dazustehen. Außer Gegnern lauern aber noch eine Menge mehr Gefahren. Man darf nämlich auf der Spielfläche nur bestimmte Wege betreten. Die begehbaren Pfade bestehen aus aneinandergereihten bunten Kästchen. Doch auch hier muß man die Augen offenhalten! Denn plötzlich aus dem Boden schießende Stacheln machen dem grünen Rund schnell den Garaus.

Wieder andere Kästchen sind mit Pfeilen oder Pfropfen markiert. Von da aus kann man über im Weg stehende Hindernisse hüpfen. Irgendwann kommt man mit ziemlicher Sicherheit an eine Stelle, an der es einfach nicht mehr weitergeht. Für diesen Fall ist ein Kippschalter vorgesehen, den man mit der Space-Taste auf einer am unteren Bildschirmrand angebrachten Leiste auswählt und dann mit dem Feuerknopf aktiviert (genauso wird verfahren, wenn eine Waffe benötigt wird). Wenn also dieser besagte Schalter zum Einsatz gebracht wird, passiert etwas ganz Seltsames. Die gesamte Spielfläche kehrt sich einmal um. Im Klartext heißt dies, daß es dort, wo es vorher bergauf ging, nun abwärts geht. Und umgekehrt. Um jedoch diese Funktion erhalten zu können, müssen Schalter gesammelt werden, die genauso wie die Waffen ab und an auf dem Weg zu finden sind.

GLOBULUS' Qualität wird zusätzlich noch durch gute Musi und FX unterstützt. Bei dem gut durchdachten Aufbau des Games muß man die grauen Zellen schon ein wenig anstrengen, um den Weg zu bestehen. Aber selbst bei mehreren Anläufen geht der Spielspaß nicht verloren, weil erstens Ladezeiten bei diesem Game überhaupt kein Thema sind und zweitens die Titelfigur so witzig und niedlich ausschaut, daß es einfach riesigen Spaß macht, sie übers Spielfeld zu bewegen. So, dann hoffe ich, daß die Endversion samt grünem runden Zwerg bald bei uns anrollt!

SANDRA ALTER



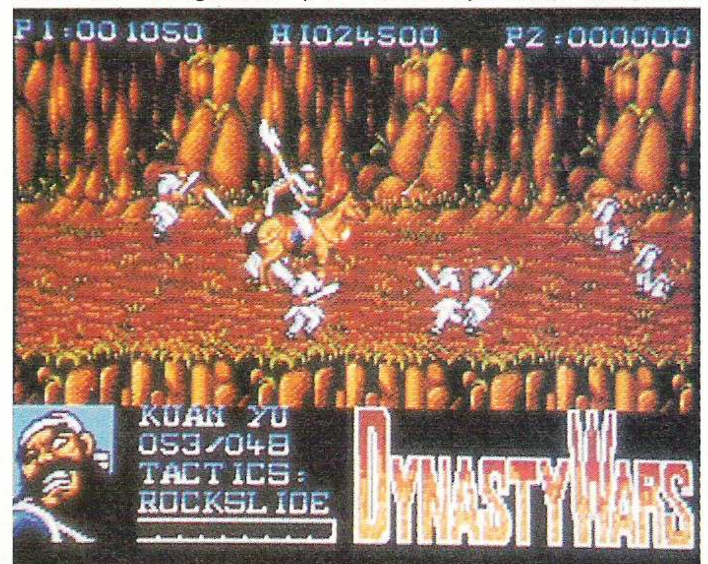
Programm: Dynasty Wars, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (getestet), PC, C-64, Amstrad, Spectrum, **Empf. VK-Preis:** ST ca. 65 DM, Amiga ca. 85 DM, **Hersteller:** Capcom/U.S. Gold, **Muster von:** 10

SO NICHT!

Passend zur aktuellen Fernsehwiederholung des Asienepos *Shogun* begibt sich auch das Softwaregespann **CAPCOM/U.S. GOLD** in östliche Gefilde. Da China zur heutigen Zeit allerdings mehr zum Adventuren taugt, versetzt **DYNASTY WARS** den Spieler in das Jahr 184, in eine Zeit also, als es in China noch Kaiser und farbenprächtige Kostüme gab und nicht dieses Einheitsgrau.

In dem besagten Jahr geht 'ne ganze Menge ab, denn die Han-Dynastie muß sich gegen rebellische Kriegherren wehren, die das Land ins Chaos stürzen. Vier der wagemutigsten Rebellen schließen sich zusammen und schwören, den Anführer der Putschisten umzunieten. Eine Vier-Spieler-Option gibt's freilich nicht, vielmehr müssen sich ein bis zwei Spieler je einen Charakter aussuchen. Zur Auswahl stehen wahre Kriegshelden oder auch intellektuelle Kämpfer. Da DYNASTY WARS jedoch im wesentlichen ein Metzelspiel ist, ist zum Anspielen ein reiner Kämpfer erstmal angebracht.

Gekämpft wird zu Pferde, gescrollt wird von rechts nach links, geballert wird per Feuerknopf. Dabei gibt es wieder mal den berüchtigten Powerschuß, wenn die Energieleiste per Feuerknopf aufgefüllt wird. Im übrigen kann die Schußkraft durch das Aufnehmen von Extras und Sonderwaffen ebenfalls erhöht werden. Hierbei haben die „klügeren" Spielcharaktere einen Vorteil, denn ihre Kampfkraft erhöht sich im Laufe des Spiels sehr stark, wenn auch recht spät. Diesen Detailkram könnt Ihr aber gleich wieder vergessen, denn angesichts der programmiertechnischen Katastrophe, die sich U.S. GOLD da geleistet hat, wird jedwede Spieltaktik zum Witz. So ist das Scrolling auf *beiden* Rechnern trotz halbierter Bildschirmgröße fruchterregend ruckelig, die Animation der wenigen Sprites arg langsam und völlig unkontrolliert. Weder gegnerische noch eigene Treffer sind zu identifizieren, so daß es einem Glücksspiel gleicht, mal weiter als ins zweite Level zu kommen. Die Backgrounds sind ja gar nicht so unhübsch, der Vorspann einfühlsam und nett gemacht, doch was man sich sonst geleistet hat, ist eindeutig ein Schlag unter die Gürtellinie. Als Abrundung gibt's auf beiden Rechnern übrigens noch grauenvolle Soundtracks sowie müde Effekte – wer hätt's gedacht. Eines sollte CAPCOM und U.S.GOLD nach diesem Flop klar werden:



So geht's nicht! *Michael Suck*

	(Amiga/Atari ST)	
Grafik	7	7
Sound	5	4
Spielablauf	2	2
Motivation	1	1
Preis/Leistung	1	3

Alptraum

Programm: Spacebike, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Impressions, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

Mit **SPACEBIKE** legt das englische Softwarehaus **IMPRESSIONS** – erst kürzlich mit *Superleague Soccer* (eher unangenehm) in Erscheinung getreten – nun sein neuestes Spiel vor. Ein Blick auf das Cover läßt einiges erwarten: Superweiches Parallax-Scrolling, ein toller Soundtrack, hervorragende Effekte und eine außergewöhnlich gute Spielbarkeit sind nur einige der Vorzüge, die IMPRESSIONS hier selbstbewußt anpreist. Doch oft liegen erfahrungsgemäß zwischen den Versprechungen der Softwarehäuser und den Möglichkeiten der Programmierer Welten, und so setze ich mich gespannt an den C-64, um das IMPRESSIONS-Werk auf Herz und Nieren zu überprüfen.

Auf eine Story verzichten wir, schauen wir uns gleich die Fakten an. Da wäre zunächst einmal das unverzichtbare Menü, in dem die Spieleranzahl (ein oder zwei) bestimmt werden kann. Des weiteren ist es möglich, die Farbe des Motorrades zu wählen – denn bei SPACEBIKE wird der Spieler einmal mehr auf dem Sattel eines heißen Ofens durchs Geschehen getragen. Ferner kann mit oder ohne Schwerkraft gespielt werden. Ich sehe, daß diese von Anfang an abgestellt ist, bleibe im Ein-Spieler-Modus, und ab geht's.

Ich befinde mich mit meinem Spacebike über einer Planetenlandschaft. Sofort fällt mir auf, daß die Erdanziehungskraft doch aktiviert ist, und ich muß gegensteuern. „Komisch, die ist doch abgestellt", wundere ich mich, als schon die ersten Gegner auf mich zugerauscht kommen. Per Druck auf den Button gebe ich ihnen Saures, worauf sie Münzen hinterlassen. Je nach Menge der aufgenommenen Münzen stehen nun verschiedene Extrawaffen zur Verfügung. Deren gibt es ein gutes halbes Dutzend, und sie sind nicht nur hilfreich, sondern manchmal auch dringend nötig. Mit der Leertaste wählt man die Extras an. Bei diesen jedoch wird nichts, aber auch wirklich gar nichts Neues geboten. Streuschuß, Drohnen, Schutzschild und Co. sind hinlänglich bekannt. Selbiges gilt übrigens auch für die feindlichen Sprites. O-Ton Uli hierzu: „Igitt, sieht das schlecht aus!". Diese, die Sprites, nämlich sehen denen von *Wizball* und anderen Programmen zum Verwechseln ähnlich.



In puncto Kreativität hat man wohl lediglich bei den Werbe-Slogans Schwerstarbeit verrichtet; das gesamte Gameplay nämlich ist nicht nur langweilig, sondern auch extrem nervig, da die Kollisionsabfrage häufig total daneben ist. So bestaunte Otti im Vorbeigehen mein „Ableben", denn trotz eines Abstands von gut zwei Millimetern hatte es wieder einmal mein Motorrad zerrissen.

Am Ende eines Levels (fünf gibt es insgesamt) wartet ein „großer" Oberknecht auf mich. Ungelogen: Einen häßlicheren Obermotz habe ich im Leben noch nicht gesehen. Er sieht aus wie ein unförmiges Etwas, aus Warzen und ganzen zwei Farben (oder waren es doch drei?) bestehend! Die sonstige Grafik ist nicht besonders schlecht, wobei die Betonung freilich auf „besonders" liegt. Schwacher Durchschnitt mit ruckeligem Parallax-Scrolling – eben so gar keine Spur von supersmooth...

Soundmäßig wird des Users Ohr auch nicht verwöhnt. Die Musik eher mäßig, die Effekte stinknormal – so präsentiert sich die akustische Untermalung. Ansonsten kann ich zu SPACEBIKE eigentlich nichts mehr sagen: schlechtes Gameplay, magere Grafik, mieses Scrolling, ungenaue Kollisionsabfrage, total überhöhter Preis (zehn Mark hätten gereicht) und manches mehr sollten genügen, um mit Recht zu behaupten: Dies ist **kein** Stoff, aus dem Träume sind!

Hans-Joachim Amann

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	3

Crockett und Tubbs lassen grüßen

Programm: Resolution 101, **System:** IBM & Kompatible (EGA, VGA, getestet), Atari ST, Amiga (beide reingeschaut), **Empf. VK-Preis :** ca.90 Mark (PC), 75 Mark (Atari ST, Amiga), **Hersteller:** Millenium, London, England, **Muster von:** Millenium.

MILLENIUM will anscheinend von einem Sommerloch nichts wissen, schließlich läßt der englische Softwareproduzent momentan einen Kracher nach dem anderen folgen. Die Fortsetzung von MILLENIUM's sommerlichen Reigen stellt **RESOLUTION 101** dar, ein 3D-Spielchen, das wie *Thunderstrike* an alte *Archipelagos*-Zeiten anknüpft.

Das Jahr 2038 wird ganz ohne Zweifel in die Geschichte der USA eingehen, denn genau in diesem Jahr billigt der amerikanische Senat die RESOLUTION 101. Aufgrund der ständig steigenden Kriminalitätsrate einerseits und der komplett überlasteten Haftanstalten andererseits muß die Regierung der USA zu ungewöhnlichen Zwangsmaßnahmen greifen. Speziell ausgewählte Sträflinge sollen im Drogenkrieg gewissermaßen als „Hilfssheriffs" die Behörden unterstützen. Bei Erfolg ihrer Spezialmissionen winkt Euch Häftlingen eine vorzeitige Begnadigung, wogegen Ihr bei Versagen ganz schnell wieder in den Bau wandert, sollten Ihr zuvor nicht schon ins Gras gebissen haben. RESOLUTION 101 kann mit insgesamt zwölf verschiedenen Levels aufwarten, in denen es jeweils einen gewieften Drogenboß hinter Gitter zu bringen gilt. Doch denjenigen, die bei dem neuen MILLENIUM-Spiel heiße Verfolgungsjagden und sich daran anschließende Shootouts im gewohnten Miami-Vice-Stil erwartet haben, sei gesagt, daß es in diesem Actiongame wesentlich futuristischer vonstatten geht. So werdet Ihr auf allerlei „fliegende Untertassen" (gegenüber der Vorabversion hat sich da nichts geändert) sowie Gleiter unterschiedlichster Machart stoßen, welche Freund und Feind als Fortbewegungsmittel dienen. Bevor sich nun der Spieler besagtem Syndikatschef annehmen kann, sollte er zunächst einmal einige Beweisgegenstände einsammeln, damit eine spätere Anklage auch Erfolg hat. Zu diesem Zweck müßt Ihr Dealern und sonstigen Schergen ein wenig zu Leibe rücken, sprich: dieses Gesocks mit Eurer Bordwumme zerlegen. Einige Mafiosis lassen nach ihrem „Ableben" glücklicherweise allerlei Gegenstände (Drogenpakete, Geld etc.) zurück, die natürlich hieb- und stichfeste Beweise darstellen.

Allerdings solltet Ihr als heißhungriger Fahnder nicht alles aufsammeln, was da so am Boden herumliegt, denn einige fiese Wichte verabschieden sich mit tückischen Paket-Bomben, die wirklich einen ganz guten „Rumms„ machen. Logisch, daß dabei neben dem eigenen Gleiter auch noch eines Eurer vier Leben mit über die Wupper geht. Das „erbeutete" Geld steht Euch zum Glück zur freien Verfügung, so daß Ihr ohne weiteres die in der Stadt verteilten Ausrüstungsläden ansteuern könnt, um die eigene Bordausrüstung auf den neuesten Stand zu bringen. Abgesehen von einem brauchbaren Waffenschrank kann ein derartiger Shop oft auch mit nützlichen „Goodies", wie beispielsweise einem Spezial-Radar, detaillierten Karten oder Schutzschildern aufwarten. Die Motivation während des Spieles dürfte nicht nur wegen der vielen Extras ihr hohes Niveau erreichen, sondern vielmehr aufgrund des von Level zu Level steigenden Schwierigkeitsgrades, der selbst Ballerprofis ins Schwitzen bringt.



»Nach THUNDERSTRIKE und CLOUD KINGDOMS das dritte gute Game von MILLENIUM!«

Die Grafik von RESOLUTION 101 zog sich meines Erachtens hervorragend aus der Affäre. Zwar haben MILLENIUM's Programmierer bei den PC's wiederum nur an die „Minderheit" der EGA-und VGA-Karten-Besitzer gedacht, doch können die sich wenigstens auf ein grafisches Spektakel freuen. Die dreidimensional gehaltene Stadtlandschaft wußte nicht nur auf den IBM's hervorragend zu gefallen, auch auf den anderen beiden 16-Bit-Kisten hat dieses Ballerspiel einiges zu bieten. Obwohl von einem „Downtown-Flair" bei RESOLUTION 101 keine Rede sein kann, besitzt die Grafik mit ihren zahlreichen Betonklötzen (ausgefüllte Vektorgrafik) und rechtwinkligen Straßen schon ansatzweise Züge einer amerikanischen Großstadt. Vielleicht ist es bei der ständigen Ballerei auch von Vorteil, daß die Häuserfronten immer wieder durch Grünflächen, Seen oder Bäume unterbrochen werden, schließlich kann sich der Gegner so nicht allzuleicht verstecken.

Herausragend dürfte wieder einmal das Scrolling ausgefallen sein, da die ganze Chose ungemein flüssig und zudem schnell bewerkstelligt wird.

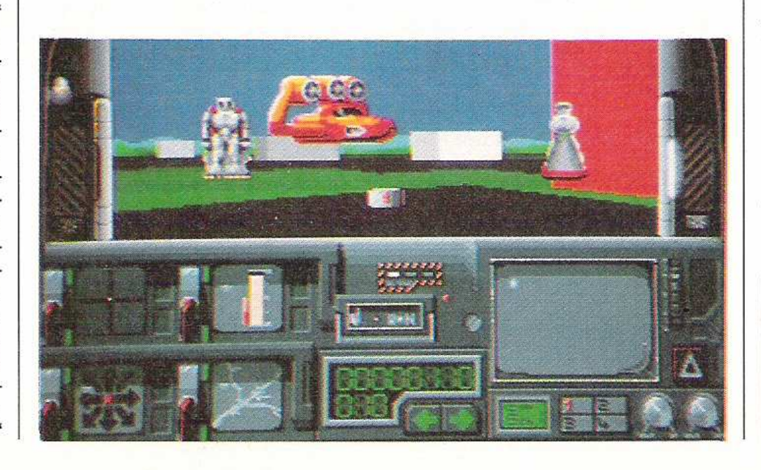
Die „feindlichen" Sprites hinken in der Qualität ein wenig der Spielgrafik hinterher, denn bei der Animation wurde sichtlich geschludert. Zuguterletzt haben die Macher von RESOLUTION 101 die Grafik durch einen kleinen Scherz verschönert, indem sie nämlich ab und zu die Fratze des Gangsterbosses erscheinen lassen, die das momentane Spielgeschehen oft treffend wiedergibt. Im Gegensatz dazu wirkt der PC-Sound aufgrund der spärlichen Sound FX äußerst fad. Eine „Titelmelodie" fehlt sogar gänzlich. In Sachen Steuerung leistet nur die Maus gute Dienste, während bei Tastaturspiel schnelle Wendemanöver ein Ding der Unmöglichkeit sind.

Die Atari ST- sowie die Amiga-Version unterscheiden sich übrigens kaum von der ansonsten brillant ausgefallenen PC-Version.

Alles in allem kann ich bei RESOLUTION 101 getrost den Hitstern zücken, auch wenn die Entscheidung wegen des verkorksten Sounds denkbar knapp ausfiel. Der große Spielspaß wie auch die exzellente Spielgrafik gaben diesmal den Ausschlag.

Torsten Blum



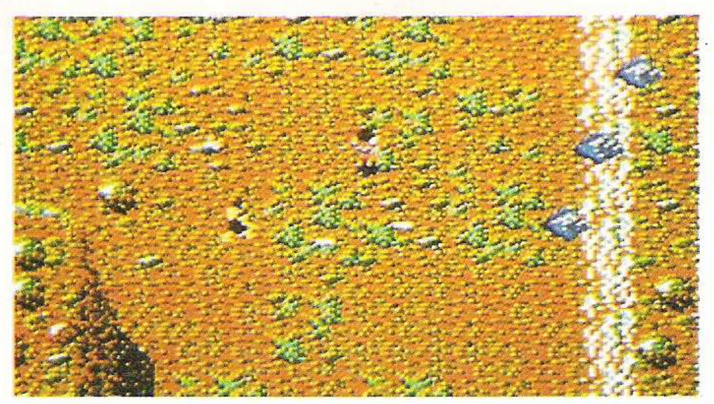


(PC/Atari ST/Amiga)	
Grafik	10/10/10
Sound	4/6/6
Spielablauf	10/10/10
Motivation	10/10/10
Preis/Leistung	9/9/9



Legend of
Faerghail
In einer Welt jenseits unserer Vorstellungskraft lag einst das Reich Faerghail. Alle Völker lebten dort bis zu dem Tag friedlich miteinander, an dem sich die Elfen an das Böse verkauften. Das Ende des Volkes Mensch rückte näher. So entschloß sich der Herrscher, eine Gruppe Freiwilliger ins Nachbarland zu schicken, um Unterstützung für die kämpfenden Gruppen zu holen.
Jeder Dungeon ist grafisch unterschiedlich gestaltet und enthält mehr als 1000 Räume.
Bildschirmfotos von der Amiga-Version
Hervorragende Soundeffekte (Amiga/Atari ST)
Maus- und/oder Tastatureingabe
Komplexes Kampfsystem
Stellen Sie sich eine Gruppe freiwilliger Kämpfer zusammen, durchqueren Sie die Wildnis und erforschen Sie die 8 Dunegons. Unzählige Gefahren und Überraschungen werden Ihnen die über 80 intelligenten Gegner bereiten.
Erhältlich für Amiga, Atari ST, PC 3.5″ & PC 5.25″
Im Vertrieb von:
Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst
Karasoft Thali AG
reLINE Software ®

Programm: Time Soldier, **System:** C-64, Amiga, Atari ST (alle getestet), **Empf. VK-Preis:** ST ca. 70 DM, Amiga ca. 80 DM, C-64 ca. 50 DM, **Hersteller:** Electrocoin Software, **Muster von:** 27 / 39 / 42.



„WAS SOLL DAS?"

Aus dem Hause **ELECTROCOIN SOFTWARE** erreichte uns jüngst ein Spiel, das neben anderen Fast-Flops ebenfalls sichere Chancen auf das übelste Spiel des Monats hat. Dafür war weniger die abgekaute Spielidee verantwortlich als die absolut mangelhafte technische Umsetzung, die ein mehr als fünfminütiges Spielen zur Tortur macht. Das Kind beim Namen genannt, handelt es sich hier um den **TIME SOLDIER** - und der hinkt nicht nur vom Namen seiner Zeit hinterher.
Gleich drei Versionen standen für den Test zur Verfügung, wobei man ohne schlechtes Gewissen behaupten kann, daß eine schlechter als die andere ist. Wer es nicht glauben mag, beginnt mit der Anleitung: Da wird zum X-ten Male versucht, dem potentiellen Spieler glaubhaft zu machen, daß sich hinter einer völlig schwachsinnigen Vorgeschichte und gesalbten Worten über Extras und Features ein tolles Spiel verbergen soll. Tatsächlich aber verkommt der reine Spielablauf zu einem recht primitiven Bildschirmgemetzel, das neben einem an „unmöglich" grenzenden Schwierigkeitsgrad auch eine stümperhafte technische Inszenierung bietet, die den Spieler in die Anfänge der Computerei zurückversetzt.

Die „guten, alten" *Iraki Warriors* haben wieder einmal Pate für dieses Ballerspiel gestanden. Durch insgesamt sechs Level muß der Spieler seinen tapferen Recken steuern, weil dieser seine fünf Freunde („Fünf Freunde, das sind wir,...") retten will. Die zahlreichen Gegner, die dies verhindern wollen, müssen auf die klassische Art abgeballert werden. Bestimmte Gegner hinterlassen Symbole für Extrawaffen, mit denen man die Schußkraft des Kriegers steigern kann. Weiterhin gibt's noch Speed-Ups und Power-Ups, die keiner weiteren Erklärung bedürfen. Das wären auch schon alle Gemeinsamkeiten der drei getesteten Versionen. Der Reihe nach:

Die Amiga-Version macht zunächst keinen schlechten Eindruck. Ein paar schlaffe Grafikeffekte, dazu müder, vor sich hinplätschernder Sound im typischen Amiga-Klang. Die Ladezeiten nerven bereits vor Beginn des Spieles. Auf Knopfdruck beginnt das Desaster. Die Hintergrundgrafik wird von oben nach unten gescrollt, die Gegner kommen ebenso in den Screen gelaufen, marschieren dann aber in beliebige Richtungen weiter. Während das Hintergrund-Szenario mit Recht die Prädikate „einfallslos" und „schlicht" verdient, versuchen die Hampelmann-artig animierten Gegner-Sprites wohl eher, den Spieler zum Lachen zu bringen. Feuchte Augen kommen gleich anschließend, denn die Gegner decken den Spieler dermaßen mit einem Feuerhagel ein, daß ein Ausweichen fast unmöglich scheint. Gerade mit den Extrawaffen sollte man sich hier angemessen zur Wehr setzen können, doch mit jedem Schuß verlieren diese Waffen an Wirkung. Praktisch. Ebenso geschickt präsentiert sich die Steuerung: Sie ist fummelig, zu empfindlich und dadurch ungenau. Schnelles, exaktes und vor allen Dingen *sicheres* Manövrieren wird hier zur Glückssache. So vergeht dann die Zeit recht schnell, bis man genügend Treffer eingefangen hat und der Energiebalken sich der Nullmarke annähert. „Game Over" einmal als positives Erlebnis.

Die ST-Version kann geringfügig auftrumpfen, dauert es doch satte *zehn* Minuten, ehe man entnervt den Stick weglegt. Anfangs ist das Game noch einigermaßen spielbar, später wird das Geschehen dann zu hektisch, um noch Freude daran haben zu können. Die Gegner kommen auch hier en masse, doch ist die Steuerung um den Hauch einer Feuerknopf-Länge verbessert worden. Ansonsten ist die ST-Version mit dem Amiga-Desaster identisch. Selbst wenn's Budget-Software wäre...

Als größte Katastrophe mit Dauerfrust-Garantie entpuppt sich allerdings die C-64-Fassung von TIME SOLDIER. Hier wechselt innerhalb eines Levels alle paar Sekunden die Richtung des Scrollings, was zumindest nicht schlimm, aber auch nicht mehr neu ist (siehe *Dogs of War*). Die grafische Gestaltung des Spieles dagegen setzt wahrlich neue Maßstäbe in den Punkten „Mißgriff bei der Farbenwahl" und „Wie lächerlich können Sprites aussehen?". Gut, daß die Programmierer die farblich kaum abgesetzten Sprites auch noch mikroskopisch klein gehalten haben, um das Niveau des Spieles bloß nicht durch einen Ausreißer nach oben zu heben. Bloß nicht! Insofern fallen die schwammige Lenkung und der nervige Sound kaum noch ins Gewicht.

Alles in allem ist TIME SOLDIER eines der schlechtesten Programme, die in letzter Zeit in der ASM-Redaktion eintrafen. Wer dieses Spiel auf die Menschheit losgelassen hat, gehört bestraft – mit mindestens einer Zwangs-Spielstunde TIME SOLDIER. Schon allein das Cover läßt den vorsichtigen Käufer erkennen, wie unprofessionell hier zu Werke gegangen wurde. Ein halbwegs begabter Kunstschüler zeichnet sowas in der 9. Klasse schon besser...

Peter Braun

	Amiga/ST/C-64
Grafik	4/4/0
Sound	3/2/3
Spielablauf	1/2/1
Motivation	1/3/0
Preis/Leistung	**NICHTS!**



Oben der C-64: Wieviel Flop braucht der Mensch? ST: Keinen Deut besser!



Powergames mit fantastischen Grafiken und starkem Sound. Aktuelle Testberichte, hilfreiche Tips und Tricks und News aus der internationalen Crackerszene.

Die neue GAME ON.
Für nur DM 7,90.
Jetzt im Zeitschriftenhandel.

PROFUND-WERBUNG Fürth-Stadeln

Absolut scharf, dieses Thunderstrike!

Programm: Thunderstrike, **System:** IBM & Kompatible (EGA, VGA, getestet), Amiga (reingeschaut), **Empf. VK-Preis:** 90 Mark (IBM), 75 Mark (Amiga), **Hersteller:** Millenium, London, England, **Muster von:** Millenium.

In meinem Blickpunkt zu **THUNDERSTRIKE** war ich schon äußerst optimistisch, was Spielbarkeit und technische Qualität des neuen **MILLENIUM**-Werkes anbelangte. Doch die Endfassung sollte meine kühnsten Träume übertreffen. Vor allem mit der Version für die IBM's & Konsorten hat der englische Softwareproduzent ein wahres Meisterstück hingelegt, das zumindest auf diesem Rechner seinesgleichen sucht. Mit THUNDERSTRIKE dürfte es jetzt jedenfalls keine Zweifel darüber mehr geben, daß der PC neben der Rolle als reiner Anwendungscomputer auch als „Spielekiste" ein berechtigtes Dasein fristet.

THUNDERSTRIKE entführt den Spieler in das Jahr 2238, zu den jährlich stattfindenden „Mega-Corp Verteidigungsspielen". Fünf Arenen, in denen jeweils zehn einzelne Runden ausgetragen werden, gilt es unbeschadet zu durchqueren, bis Ihr Euch zu Recht die Auszeichnung des „Defender of the Ground" ans Revers heften könnt. Mit einem schlagkräftigen Jagdflugzeug der THUNDERSTRIKE-Klasse ausgestattet (wahrscheinlich der direkte Nachfolger des F-29 Retaliators), besteht Eure Aufgabe darin, alle fünf Arenen von feindlicher Fliegerei und Bodenstellungen zu säubern. Vor lauter „Angriffswahn" solltet Ihr aber keinesfalls die Verteidigung außer acht lassen, schließlich muß in jeder Runde eine bestimmte Anzahl eigener Einrichtungen vor den Angriffen feindlicher Dronen geschützt werden. Vor Beginn des futuristischen Gladiatorenkampfes steht erst einmal die Wahl eines passenden Jägers unter insgesamt fünf Modellen, die sich in punkto Geschwindigkeit, Beschleunigung und Wendigkeit unterscheiden, auf dem Programm (mein Tip: Thunderfly 25 oder Strike Hornet 22). Doch dann heißt es auch schon: „Ring frei zur ersten Runde!"

In der Anfangsphase des Fights empfiehlt es sich, zunächst die feindlichen Dronen-Generatoren zu zerstören, denn diese sorgen ständig für unliebsamen Nachschub. Gleichzeitig solltet Ihr aber nie Eure eigenen Stellungen aus den Augen verlieren, um nicht von einem Dronenangriff kalt erwischt zu werden. Glücklicherweise ertönt in solchen Fällen ein schriller Warnton, so daß Ihr noch rechtzeitig zurückfliegen könnt, um die Angreifer zu zerbröseln. Sobald des Gegners Stellungen mit ein paar gezielten Schüssen dem Erdboden gleichgemacht wurden, dürfte es ein Leichtes sein, die noch verbliebene Fliegerei vom Himmel zu holen, und zwar zunächst die eigentlichen Dronen, denn nur diese können Eure Basen angreifen, und zu guter Letzt erst Jäger, Gleiter etc. Logisch, daß die Anforderungen von Runde zu Runde steigen. Bei THUNDERSTRIKE dürften wohl auch Ballerfreaks, Marke Ottfried Schmidt, auf ihre Kosten kommen. Nach anfänglichem Vorgeplänkel geht nämlich spätestens in der zweiten Arena so richtig der Punk ab. Glücklicherweise haben die Macher von THUNDERSTRIKE einige zusätzliche Features mit eingebaut, durch die sich die Schlagkraft Eures Fliegers wesentlich ausbauen läßt. Zum einen wären da die Pikkups zu nennen, welche als letzter sterblicher Überrest einer feindlichen Drone zurückbleiben. Neben der Auffrischung des Schutzschildes, der während der langen Kampfphasen arg strapaziert wird, könnt Ihr so die Schußkraft Eurer Bordkanone steigern oder sogar Schutzdronen aktivieren, die dann ständig um Euer Gefährt kreisen. Am Ende einer jeden Runde wird zudem noch Euer Angriffs- bzw. Abwehrverhalten vom Computer regelrecht bewertet. Bei guten Kritiken werden dann die Eigenschaften des eigenen Jägers merklich aufgebessert, wodurch sich anfängliche Schwächen im Laufe der Zeit ausmerzen lassen. Bei schlechtem Spiel dürft Ihr Euch allerdings schon einmal auf saftige Einbußen in Bezug auf die Geschwindigkeit, die Beschleunigung und die Manövrierfähigkeit Eures Gefährts gefaßt machen, was Eurem Spiel recht schnell ein Ende setzen kann.

Der eigentliche Reiz von THUNDERSTRIKE geht aber nicht etwa nur vom mörderischen Schwierigkeitsgrad und den unzähligen Optionen aus, sondern vielmehr auch von der technischen Seite. Hierbei möchte ich mich insbesondere auf die PC-Version beziehen, schließlich sind wir derartig exzellente Ballergames vom Amiga schon des längeren gewohnt. Zu allem Übel unterstützt THUNDERSTRIKE auf dem PC bislang nur EGA- und VGA-Karten, so daß viele PC-Besitzer notgedrungen in die Röhre gucken werden. Sei's drum, den „Glücklichen" unter Euch wird jedenfalls allerhand geboten, womit ich natürlich vor allem auf die eigentliche Spielgrafik abhebe.

»Action pur wird garantiert!«

Selten nämlich gab es eine solch gelungene 3D-Landschaft im typischen „Fractal-Look" zu bestaunen. Im Gegensatz zu manch anderem 3D-Spiel beschränkt sich die Landschaft nicht nur auf ein naturgetreues Abbild der Norddeutschen Tiefebene, sondern wird das „Flachland" immer wieder durch Hügelketten, Seen oder Straßen unterbrochen. Kein Wunder also, daß trotz aller Ballerei das Fliegen zu einem echten Vergnügen wird. Aber erst durch die Kameraführung kommt richtiges „3D-Feeling" auf. Mit zunehmender Geschwindigkeit kann der „compu-interne Kameramann" nämlich nicht mehr so schnell den Bewegungen des eigenen Fliegers folgen. So kommt es schon einmal vor, daß der Jäger für Bruchteile von Sekunden hinter einem Hügel verschwindet, bevor er urplötzlich wieder die nächste Steigung emporschießt. Atemberaubend fiel auch die Geschwindigkeit aus, in der das Scrolling seine Arbeit verrichtet. Selbst auf „PS-schwachen" PC-Knäcken erreicht THUNDERSTRIKE ein durchaus spielbares Tempo.

Die Darstellung und Animation der Objekte, ganz gleich ob Freund oder Feind, zeugen ebenfalls von guter Qualität, auch wenn die ausgefüllten Vektorgrafiken eher etwas schlichter ausfielen. Trotz fehlender Soundkartenunterstützung wußte der Sound sehr zu überzeugen. Neben dem gelungenen „Friday the 13th-Titelthema" gerieten vor allem die zahlreichen Sound FX äußerst ansprechend. Gleiches gilt für die sehr genaue und zudem komfortable Steuerung. Besitzern einer Maus steht sogar ein eigenes Menü zur Verfügung, in dem sich die Mausabfrage auf die eigene Spielweise abstimmen läßt. Der Amiga schneidet im direkten Vergleich zur IBM-Version nur unwesentlich besser ab, ein Indiz dafür, wie hervorragend sich die PC-Fassung verkaufen konnte.

Das Resümee zu THUNDERSTRIKE sollte wohl nicht allzu schwer fallen. Egal, ob Ihr nun stolzer Besitzer eines Amigas oder eines PC's (vorausgesetzt er besitzt EGA- oder VGA-Karte) seid, erwartet Euch in beiden Fällen ein Actionspiel der Extraklasse. Sowohl von der spielerischen wie auch der technischen Seite her hebt sich das MILLENIUM-Werk stark von anderen Games dieses Genres ab. Der ASM-Hitstern wirkt da fast schon etwas untertrieben. *Torsten Blum*



Ein tolles Raumgefühl macht Appetit auf die Jagd.

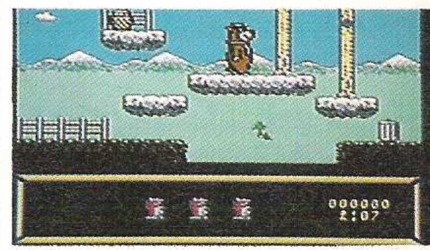
PC/Amiga	
Grafik	**11/10**
Sound	**7-9/10**
Spielablauf	**10/10**
Motivation	**11/11**
Preis/Leistung	**10/10**

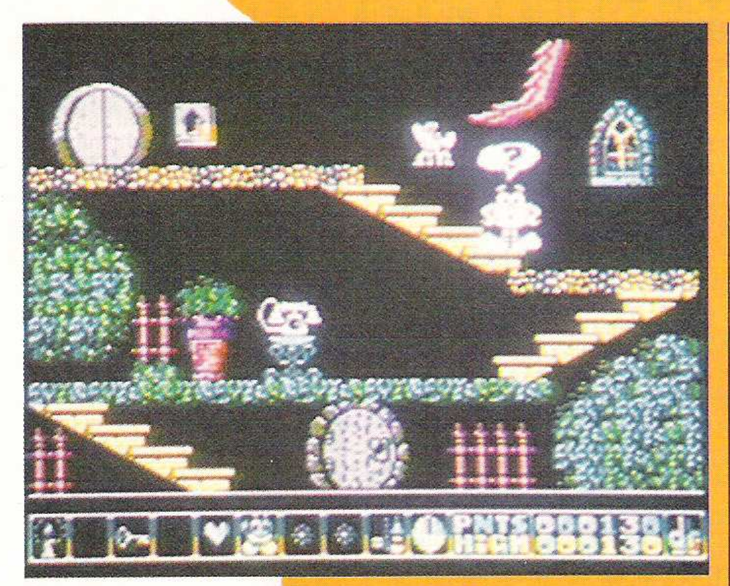
BEARS FOR FEARS!

Programm: Yogi's Great Escape, **System:** C-64, **Preis:** ca. 13 Märker, **Hersteller:** Hi TEC, Sheffield, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

Picknick macht Spaß! Auf anderer Leute Kosten picknicken, macht noch mehr Spaß! Außerdem: Picknickkörbe klauen ist eindeutig Mundraub! Infolgedessen machen wir uns auch nicht strafbar, wenn wir uns in **YOGI'S GREAT ESCAPE** der Firma **HI TEC** zusammen mit dem Bärli in den Jellystone Park begeben, um selbiges zu tun.
Endlich ist der graue, kalte Winter vorbei, die ersten Sonnenstrahlen berühren die Erde, um Blumen und Gräser zum Leben zu erwecken... schnulz, schleim. Nee, aber kaum ist Yogi aus seinem äußerst erholsamen Winterschlaf erwacht, kommen auch schon die ersten Probleme auf ihn zu. Das Gähnen bleibt ihm prompt im Halse stecken, als die Hiobsbotschaft, daß der Park geschlossen werden soll, an seine Ohren dringt. Alle dort lebenden Tiere sollen hinter Schloß und Riegel gebracht werden. Im Zoo leben zu müssen und von gaffenden Typen mit Nüssen gefüttert zu werden, daß kann sich Yogi beileibe nicht vorstellen!
Aus diesem Grunde bleibt für ihn nur die eine Möglichkeit, nämlich, so schnell wie möglich zu verduften. Er kommt also sofort in die Füße und begibt sich Richtung Ausgang. Leider bleibt sein Ausbruchsversuch nicht unbemerkt, und man setzt einen Fährtensucher samt seinem fiesen Spürhund auf ihn an. Aber nicht nur der Fährtensucher und sein Schnüffler bedeuten eine Gefahr für den liebenswerten Brummbär. Zusätzlich wollen ihm Indianer, Schlangen, Geister, Klapperschlangen, Fledermäuse und anderes Geröll ans Leder. Als ob der Weg allein nicht schon beschwerlich genug wäre!
Wenn der Ausbruchsversuch tatsächlich gelingen soll, muß Yogi nämlich einiges an sportlichem Verhalten an den Tag legen. Der Fluchtweg führt sprichwörtlich über Stock und Stein. Trotz aller Ängste und Anstrengungen greift der Honigschlecker jeden Picknickkorb ab, den er erspähen kann (für jeden gibt's immerhin 100 Punkte). Aber auch auf Äpfel, Hamburger, Brathähnchen und Karameläpfel hat er jederzeit Heißhunger (auch 100 Punkte). Nun denkt aber bloß nicht, daß mit der Hürde Jellystone Park schon alles gegessen ist! Kaum hat er das Tor vom geliebten Park passiert, geht's weiter durch den Wald, von da aus in den Wilden Westen, dann in den Mumbo-Jumbo-Sumpf. Bevor er dann zur letzten Station, New York City, gelangt, schaut er sogar noch mal auf dem Jahrmarkt vorbei.
Dieses Game hat zwar einen ausgesprochenen Bilderbuch-Charakter, ist aber wahrhaftig kein Kinderspiel. Yogi hat insgesamt drei Leben, die er aber schnell verspielt hat, wenn er nicht höllisch aufpaßt. Neben den vielen Fressalien kann er noch unsichtbare Gegenstände einsammeln, für die er (falls sie gefunden werden) jedesmal 250 Punkte kassiert. Ab und an liegen noch ein paar Spezialgegenstände (sechs Teile von Yogis Auto, sechs Beutel mit Gold und sechs Cowboyhüte) rum, für die es am Ende einer bestandenen Wegstrecke den Riesenbetrag von 7.500 Points gibt. Pro Station, die durchlaufen werden muß, hat man drei Minuten Zeit (Echtzeit). Jede Sekunde, die man es schneller schafft, wird nochmal mit 100 Punkten belohnt. Huh, mir wird schon ganz schwindelig von den ganzen Punkten!
So, jetzt gibt's nur noch ein paar Stichpunkte, denn ich hab' im Moment überhaupt kein' Bock mehr drauf, irgendwelche Sätzchen zu formulieren:
Witzig, scrollender Hintergrund, unanimierter Yogi, gute Steuerung, kein Continue, gute Musi (hab'ich aber glaub'ich schon mal irgendwo gehört), billig, quadratisch, praktisch, gut.
Blub, laber, schwätz, erzähl ...
TSCHÜSS!!! *Sandra Alter*

Grafik	**7**
Sound	**7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**8**





Aller guten Dinge . . .

Programm: Olli & Lissa 3, **System:** C-64, **Empf. VK-Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** [27], [39], [42].

. . . sind drei, so auch bei **OLLI & LISSA 3**, dem zweiten Vertreter aus **CODE MASTERS COLLECTORS EDITION**. In der dritten Auflage des Klassikers haben die lästigen Geister Ollis geliebtes Auto nach allen Regeln der Kunst auseinandergenommen und die Einzelteile in den Weiten seines Schlosses verteilt. Logisch, daß Ihr als erfahrene Jump'n'Run-Spieler dem armen Jungen ein wenig unter die Arme greifen sollt, indem Ihr die besagten Bruchstücke auffindet und schließlich zu einem Ganzen zusammenfügt.
Schon gleich mit dem ersten Spiel kommt meines Erachtens ein gewisser „Specci-Flair" bei OLLI & LISSA 3 auf. Schließlich tragen vor allem die Grafiken noch Züge des altgedienten Veteranens. Aber auch sonst erinnert viel an die ursprüngliche Spectrum-Fassung von OLLI & LISSA. So setzt sich das Schloß wiederum aus unzähligen Räumen zusammen, die alle mit Treppen, Leitern und sonstigen Unwegsamkeiten reich gespickt sind. Zudem kreuzen einige Gespenster Ollis Weg, wohlgemerkt in der heimtückischen Absicht, eines seiner drei Leben auszulöschen. Um an die einzelnen Gegenstände und Tools zu gelangen, ist unter Umständen eine längere Hüpferei vonnöten, die oft einen tödlichen Ausgang nach sich ziehen kann. OLLI & LISSA 3 verlangt nämlich wieder einmal ein ungeheures Geschick vom Spieler, ohne das er wohl kaum über die ersten zehn Screens herauskommen wird. Ein weiterer Reiz liegt sicherlich in der Vielzahl der zufällig verteilten Items, weshalb Ihr die einzelnen Örtlichkeiten schon genauer unter die Lupe nehmen müßt. Sobald Euch das Fieber einmal gepackt haben sollte, steigt die Motivation quasi von Versuch zu Versuch.

Glücklicherweise haben sich die Programmierer von CODE-MASTERS bei OLLI & LISSA 3 nicht zu allzu großen Aussetzern verleiten lassen. Das einzige Manko ist und bleibt die Grafik, die erneut den momentan gängigen Maßstäben hinterherhinkt. Zwar sind die Gegenstände in den einzelnen Räumen recht ordentlich und detailliert gezeichnet worden, doch soll dies nicht darüber hinwegtäuschen, daß es der Grafik an Farbigkeit und zugleich Vielfalt mangelt. Ebenso wurden die Sprites ein wenig zu einfältig in Szene gesetzt, denn mit nur zwei Farben (Schwarz und Weiß) kann man heute wohl kaum jemanden hinter seinem Ofen vorlocken, auch wenn die Animation durchaus gelungen ist. Überaus spärlich geriet ferner der Sound, der sich auf einige wenige Sound FX beschränkt. Einzig und allein die Steuerung entschädigt aufgrund ihrer einfachen Handhabung für Entgangenes im Bereich der Grafik und des Sounds.

Nichtsdestotrotz kann ich OLLI & LISSA 3 uneingeschränkt allen C-64-Usern empfehlen, obwohl es zu keinem ASM-Hit gereicht hat. Insbesondere der niedrige Preis müßte Grund genug sein, sich dieses Geschicklichkeitsspiel zuzulegen. Spaß und Spannung sind jedenfalls auf längere Zeit hinweg garantiert.

Torsten Blum

Grafik	7
Sound	FX
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Programm: Wizard Willy, **System:** C-64, **Empf. VK-Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** [27] [39] / [42].

Mein Gott, Walter!



WIZARD WILLY ist der dritte im Bunde der **COLLECTORS EDITION**, für die der Hersteller **CODE MASTERS** verantwortlich zeichnet. Der Spieler schlüpft in diesem Jump'n'-Run-Spiel in die Rolle des unermüdlichen Willy, der die Prinzessin Fifi aus den Klauen des bösen Herrschers retten sollte, will er seine Angebetete jemals wiedersehen. So simpel, wie die Story von WIZARD WILLY ausfiel, so wenig Mühe haben sich die Macher des englischen Low-Budget-Produzenten auch mit diesem „billigen" Spielchen gegeben.
Das neue CODE-MASTER-Produkt untergliedert sich in eine mir unbekannte Anzahl von Levels, die Willy durch allerlei Wälder, Höhlen und Gebäude führen wird. In jedem Spielabschnitt besteht Euer Ziel darin, insgesamt zehn magische Augen in altbekannter Hüpf-Kletter-Manier aufzusammeln. Denn erst dann tritt Euch ein häßlicher Totenkopf am Ende eines Levels gegenüber. Eigentlich ohne allzu große Probleme dürftet Ihr dieses letzte Hindernis niederstrecken und somit weiter zu Eurer großen Liebe vordringen. Um wenigstens etwas Abwechslung in die monotonen Levels hineinzubringen, geistern noch einige Aliens auf dem Screen umher, die ständig an des Spielers Energie knabbern wollen. Glücklicherweise kann der Spieler drei Leben sein Eigen nennen, so daß nicht nur die Joystickartisten unter uns eine Chance bei WIZARD WILLY haben. Nennenswert sind mit Sicherheit noch diverse Spells, die Ihr auf Euren Streifzügen einsammeln könnt. Mit deren Hilfen lassen sich nämlich die Eigenschaften unseres kleinen Streiters wesentlich aufbessern (Power-up, Unsichtbarkeit etc.). Ansonsten erwartet den Spieler allerdings Langweile pur, derart einfallslos gingen die Macher bei der Erstellung der einzelnen Levels zu Werke. Der niedrige Schwierigkeitsgrad bei WIZARD WILLY dürfte sich logischerweise nicht gerade förderlich auf die „Langzeit-Motivation" auswirken.
Grafisch gesehen geht es in diesem Actionspiel ebenfalls eher schlecht als recht zu. Die grafische Aufmachung der einzelnen Levels trägt meines Erachtens vorsintflutlichen Charakter. Selbst C-64-Freaks brauchen sich nicht mit einer solch mißratenen Grafik abspeisen zu lassen, wie sie WIZARD WILLY ständig an den Tag legt. Da stimmt einfach gar nichts. Gleiches gilt für die lächerliche Gestaltung der Sprites, die sich einerseits dem Spieler nur in „Minigruppen" präsentieren und andererseits frevelhaft animiert wurden. Selbst das Einheitsgedudel vermag da nicht, von derart groben Patzern abzulenken. Zudem fällt die Steuerung in die Kategorie „unbrauchbar", so daß CODE MASTERS bei diesem Game letztendlich vollends ins Klo gegriffen hat. WIZARD WILLY, sowohl spielerisch als auch technisch betrachtet, würde ich deswegen zur „Ausschußproduktion" dieses Monats zählen. Selbst ein solch geringer Preis sollte niemanden zum Kaufen animieren.

Torsten Blum

Grafik	2
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	3

IM BLICKPUNKT:



Von seinem jüngsten Game, BIG BUSINESS, erhofft sich MAGIC BYTES sicherlich auch selbst Erfolge in eben diesem. Ein erster Blick auf eine Slideshow gibt immerhin Anlaß zu der Annahme, daß die Hoffnungen berechtigt sein könnten. Das amerikanisch aufgemachte Game weiß bereits jetzt mit hervorragenden VGA-Grafiken und viel Witz zu begeistern. Also, warten wir mal gespannt, was draus wird!

BIG BUSINESS

Programm: Big Business, **System:** PC (angeschaut), Amiga, Atari ST, **Empf. VK-Preis:** noch nicht festgelegt, Hersteller: Magic Bytes, **Muster von:** Hersteller.

Schon im Frühjahr durfte ich bei **MAGIC BYTES** einen Blick auf die Riesenüberraschung werfen, die für Anfang Herbst geplant ist. Allerdings wurde ich von MAGIC-BYTES-Vorstandsmitglied Vogel bis zum heutigen Datum um höchste Geheimhaltung gebeten. Nun endlich darf ich Euch erzählen, was ich gern im Frühjahr schon getan hätte.

BIG BUSINESS ist eine halb reale, halb verrückte Wirtschaftssimulation. Bis zu drei Spieler können dieses Game spielen; es besteht aber auch die Möglichkeit, gegen zwei Compi-Gegner anzutreten. 20 Produktgruppen und deren Besetzung können ausgewählt werden. Sofort danach ist man auch schon ganz dick drin im Geschäft. Dennoch ist es nicht nur cool, im Chefsessel zu hocken. Da muß man sich nämlich plötzlich ganz ungewohnte Gedanken über Werbung, Forschung, Entwicklung etc. machen. Aber nicht nur das sture Wirtschaften ist angesagt. Man kann beispielweise auch Gerüchte unter die Leute bringen, die Mitarbeiter verschiedener Unternehmen gegeneinander aufhetzen oder feindliche Spione aufspüren. Noch dazu stehen jede Menge wohlgeformter Sekretärinnen zur Verfügung.

Durch den stark amerikanischen, etwas überdrehten Touch gibt es bei BIG BUSINESS jede Menge zu lachen. So kommt es, daß der Barkeeper seinen Gästen schon mal die Kohle klaut. Die Damen wackeln mit dem Hintern, wenn man sie mit der Maus anklickt, und selbst an den Wänden hängende Portraits rollen bei Berührung mit den Augen. Sogar „Ali" Einstein ist vertreten. Er führt in seinem Forschungslabor ziemlich fiese Versuche mit Ratten durch.

So, mehr werdet Ihr davon hören, wenn BIG BUSINESS fertig ist. Ich freu' mich jedenfalls schon riesig drauf! Bereitet Euch also schon mal seelisch und moralisch auf den ganz großen Aufstieg im Business vor.

SANDRA ALTER

RUSHWARE

Online with the trend



LEGEND OF FAERGHAIL

PRÄSENTIERT:

DIE HEISSEN HITS
FÜR COOLE LEUTE!
Und passend dazu gibt's 'nen ganz, ganz coolen Wettbewerb. Here we go:

ReLINE SOFTWARE



KICK OFF 2

1. Preis:	1 Sony CD-Player, + 3 aktuelle CD's + 5 Spiele nach Wahl, von Anco, Microprose und Rainbow Arts
2. Preis:	3 aktuelle CD's oder 5 LP's + 3 Spiele nach Wahl von Anco, Microprose und Rainbow Arts
3. Preis:	1 aktuelle CD oder 2 LP's + 1 Spiel nach Wahl von Anco, Microprose oder Rainbow Arts
4.-10. Preis:	1 Spiel nach Wahl von Anco, Microprose oder Rainbow Arts (Gewünschte Titel und Computersystem angeben)

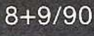
ANCO

RAIL ROAD TYCOON

OHNE FLEISS KEIN PREIS!

Wenn Ihr absahnen wollt, müßt Ihr schon auch etwas dafür tun. Sagt uns die Seitenzahlen, auf denen Ihr die Tests zu den hier abgebildeten Spielen findet.
Schreibt die Antwort auf eine Postkarte, und schickt Sie an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion. Kennwort RUSHWARE.

MICRO PROSE™ SIMULATION • SOFTWARE





Kurz vor dem Ziel, aber hier wird's noch mal knifflig!

Sein oder Nichtsein?

Programm: Unreal, **System:** Amiga (getestet; Atari ST wird folgen), **Empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** UBI-Soft, Paris, **Muster von:** Hersteller.

Wenn einer eine Reise tut, „dann kann er was erzählen!" Auch ich war auf Achse, das Ziel **UBI-Soft** im Pariser Stadtteil Montreuil immer fest vor Augen. Klar, daß ich die Heimreise nicht ohne zollfreie Zigaretten einerseits und UBIs neuestes Game andererseits angetreten habe. Ebenso klar ist es, daß ich im folgenden nicht von den zum Sonderpreis erstandenen 200 Glimmstengeln berichten, sondern daß ich Euch alles über **UNREAL**, die „latest release", erzählen werde. Schon im Januar haben wir dem Spiel einen ersten Vorabbericht gewidmet. Damals lag uns eine Demo-Version vor, die einen ersten Eindruck von den Grafiken und Sounds vermittelte, über das Spielgeschehen aber noch keinen Aufschluß geben konnte. Nun also ist das Game fertig, gehen wir also in medias res.

UNREAL, zu Deutsch etwa *Unwirklich*, entführt den Spieler in eine Welt voller fantastischer, nicht greifbarer Geschehnisse. Wirklich und wahrhaftig ist hingegen, daß sich der Hersteller sein Programm – ungeachtet seines Titels – mit rund einhundert „Deutsch-Marks" recht teuer bezahlen läßt. Drei Disketten sind der Gegenwert, die nun aber wirklich mit grafischen wie akustischen Leckerbissen nur so vollgestopft sind. Der Background des Spiels in aller Kürze: Die Liebenden Isolde und Artaban leben friedlich und harmonisch auf Unreal, Ihrer Heimatwelt. Zu ihnen gesellt sich ein Drache, mit dem sich die beiden anfreunden. Eines Tages wird die Eintracht gestört, das Kleeblatt auseinandergerissen, denn Isolde fällt in die Hände eines bösen Dämons. Also machen sich Artaban und der Drache auf, um Isolde zu befreien.

Ihr Weg führt die beiden durch eine Welt voller Tücken und Gefahren. Urzeitliche Ungetüme lauern den tapferen Streitern ebenso auf wie fantasyartige Monster. Zudem müssen sie sich auch mit den Widrigkeiten der Natur auseinandersetzen. Das Spielgeschehen findet abwechselnd vor einem zwei- und einem dreidimensionalen Hintergrund statt. Acht Level gilt es zu absolvieren, um schlußendlich die holde Isolde in die Arme zu nehmen. Die 3D-Perspektive zeigt Artaban, wie er, auf dem Rücken des Drachen sitzend, quasi in die Tiefe des Bildes hineinfliegt. Dabei muß Hindernissen ausgewichen werden, zugleich aber müssen Bonusgegenstände aufgesammelt und urweltliche Monster abgeschossen werden. Dies ist als Abwechslung zum sonstigen Geschehen gedacht, wirkt aber spätestens nach dem dritten Durchgang recht eintönig. Dies umso mehr, als sich in den 3D-Runden lediglich die Backgroundgrafiken ändern.

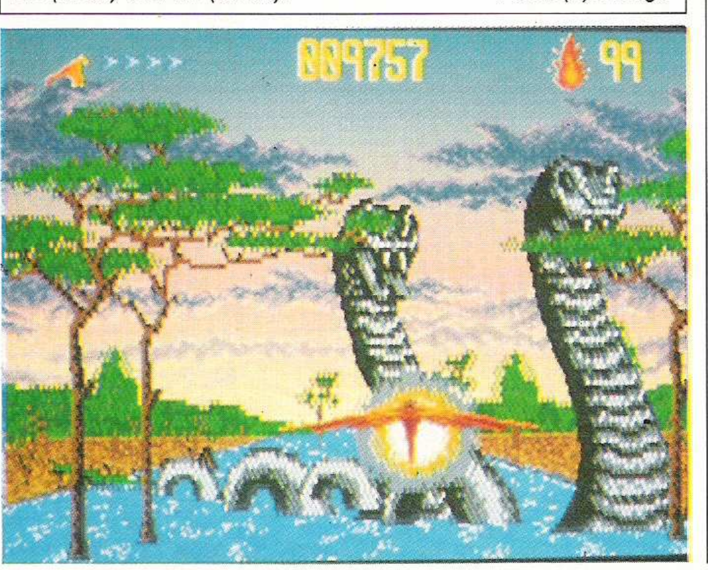
Interessanter, weil viel, viel abwechslungsreicher gestalten sich da die zweidimensionalen Sequenzen, in denen man Artaban von links nach rechts über den Monitor steuert. Hier haben die Programmierer mit Ideen nicht gegeizt, und so erwartet den Spieler so manche harte Nuß. Allerdings: Nicht nur pure Joystickarbeit ist gefragt, viele Probleme lassen sich mit ein bißchen Überlegung lösen, ohne Schweißausbrüche zu verursachen. So läuft das Spiel zwar in gewohnter Jump-'n'-run-Manier ab, wartet aber mit allerlei Überraschungen und Finessen auf. Das Ganze wird durch die – wie schon gesagt – ausgezeichneten Grafiken, Sounds und Geräuscheffekte unterstützt, die allesamt einen Vergleich mit so namhaften Programmen wie *Shadow of the Beast* nicht zu scheuen brauchen. So haben die Programmierer in puncto Farbwahl einen exzellenten Geschmack bewiesen und auf die Gestaltung der Hintergründe offensichtlich sehr viel Arbeit verwandt. Es ist schon ein Genuß zu beobachten, was alles animiert wurde; dazu kommen die besagten Geräuscheffekte, angefangen vom Plätschern des Regens bis hin zum Pfeifen des Windes.

Insgesamt also ist mit UNREAL ein vorzügliches Spiel entstanden, das nur wegen der etwas unbefriedigenden 3D-Sequenzen und wegen seines zu hohen Preises am ASM-Hitstern vorbeischrammt. Dennoch ein empfehlenswertes Produkt, das sicher noch von sich reden machen wird.

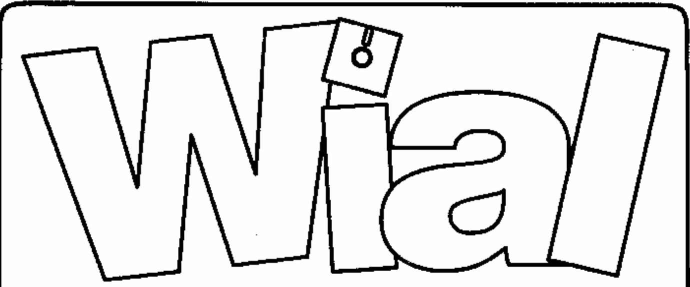
Bernd Zimmermann



2D (oben) und 3D (unten). Fotos (3): Amiga



Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
und 08142/53912

C64 Disketten

Titel	Preis
ALL TIME FAVORITES	49,90
AMERICAN DREAMS DT.	38,90
ASTRO MARINE CORPS DT.	37,90
ATOMIX *	37,90
BATTLECHESS DT.	44,90
BLOODMONEY	35,90
BOMBER	45,90
CABAL	37,90
CASTLE MASTER DT.	37,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHUCK YEAGERS ADV. FLIGHT TR. DT.	47,90
CLOUD KINGDOMS	37,90
CONTINENTAL CIRCUS DT.	38,90
CRACKDOWN	37,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
CYBERWORLD	37,90
CYCLES	47,90
DAN DARE 3 DT.	37,90
DAS MAGAZIN DT.	36,90
DEFENDER OF THE EARTH DT.	39,90
DIE HARD	49,90
DOUBLE DRAGON 2	37,90
DRAGON WARS	38,90
DRAGONS OF FLAME *	47,90
DYNASTY WARS *	38,90
E-MOTION *	37,90
EDITION One DT.	45,90
EMLYN HUGES INTERNATIONAL SOCCER	34,90
EPYX 21	45,90
F14 TOMCAT	38,90
FERRARI FORMULA 1	37,90
FOOTBALLMANAGER WORLD CUP ED.	38,90
GRAVE YARDAGE	52,90
GREAT COURTS DT.	54,90
GUNSHIP	47,90
HAMMERFIST DT.	38,90
HARD DRIVIN DT. *	34,90
HEAVY METAL	39,90
HOT ROD	37,90
IMPOSSAMOLE DT.	37,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS DT.	36,90
IRON LORD DT.	38,90
ITALY 1990	47,90
JACK NICLAS GOLF DT.	44,90
KENNY DAGLISH SOCCER	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KLAX *	37,90
KNIGHTS OF LEGEND	47,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MIGHT & MAGIC 1	49,90
MIGHT & MAGIC 2	49,90
MILESTONES	39,90
NINJA SPIRIT DT.	37,90
NINJA WARRIORS DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OPERATION THUNDERBOLD DT.	37,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
RINGS OF MEDUSA DT. *	47,90
ROCK N ROLL DT.	37,90
P47 THUNDERBOLT	38,90
PIPE MANIA DT.	37,90
PIRATES	47,90
REEDEREI DT. *	37,90
RICK DANGEROUS	37,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
Q 8 TEAM FORD DT. *	49,90
SHADOW WARRIOR *	38,90
SHINOBI DT.	37,90
SILENT SERVICE	37,90
SLY SPY *	37,90
SPACE HARRIER 2	38,90
STAR COMMAND *	59,90
STARFLIGHT DT.	38,90
STARTRASH DT.	33,90
STUNT CAR RACER	37,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TOP 20 SOLID GOLD	49,90
TURRICANE	37,90
TV SPORT FOOTBALL DT.	49,90
ULTIMA V	57,90
USS JOHN YOUNG	30,90
VENDETTA *	37,90
WEIRD DREAMS	36,90
WORLD CUP EDITION DT.	38,90
X-OUT DT.	37,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

Titel	Preis
ACTION SERVICE	12,90
DEFCON 5	9,90
EYE OF HORUS	9,90
EXOLON	9,95
GARY LINEKER SUPERSKILL	9,90
GOLD SILVER BRONZE	14,90
MOONWALKER	12,90
MUNCHER	9,90
NETHERWORLD	9,95
PACMANIA DT.	12,90
SUPER SCRAMBLE SIMULATOR	9,90
SUMMER EDITION	14,90
STAR FLEET	14,90
TIGER ROAD	14,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

Titel	Preis
688 ATTACK SUB	73,90
A-10 TANK KILLER	89,90
AIR TRANSPORT PILOT *	99,90
ALL TIME FAVORITES	74,90
AMERICAN CIVIL WAR 1	69,90
ATOMIX DT.	59,90
BALANCE OF THE PLANETS	89,90
BERLIN 1948 DT.	65,90
BLOODWYCH DT. *	62,90
BÖRSENFIBER DT.	65,90
BUDOKAN	64,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	65,90
CASTLE MASTER DT.	59,90
CENTURION: DEFENDER OF ROME *	65,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	69,90
CIRCUITEDGE *	74,90
CODENAME: ICEMAN	74,90
COLONELS BEQUEST	99,90
COLONY	74,90
COLORADO *	59,90
CONQUEST OF CAMELOT	99,90
DEJA VU 2	69,90
DIE HARD	59,90
DRAGONS LAIR	104,90
DRAGONS STRIKE	69,90
DUNGEON MASTER DT. *	99,90
EARTH RISE	85,90
ESCAPE FROM PLANET OF Ro. Mo.	59,90
ESCAPE FROM HELL DT.	65,90
E-MOTION DT.	59,90
FACE OFF ICEHOCKEY	72,90
FINAL COMMAND *	65,90
FIRE KING DT.	65,90
FLIGHT OF THE INTRUDER *	89,90
FLIGHTSIMULATOR 4	109,90
FOOTBALLMANAGER WORLD CUP ED.	54,90
GREAT COURTS OF TENNIS DT.	64,90
GUNBOAT USA	69,90
HARPOON	99,90
HAWAIIAN ODYSEE	39,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INDIANAPOLIS 500	65,90
ITALIEN 1990	65,90
KICK OFF 2 DT.	65,90
KINGS QUEST 5 *	89,90
KLAX	64,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT. *	75,90
LEISURE SUIT LARRY 2	84,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99.90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LOOM	65,90
LOW BLOW	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
MIDWINTER DT. *	79,90
MIGHT & MAGIC 1	74,90
MIGHT & MAGIC 2	74,90
MURDER CLUB *	68,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
NUCLEAR WARS	74,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
PINBALL MAGIC DT.	59,90
POPOLUS DT.	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	39,90
POWERDROME DT.	65,90
Q 8 TEAM FORD DT. *	59,90
RAILROAD TYCOON	84,90
RAPCON	99,90
RESOLUTION 101	65,90
REVOLUTION	89.90
RINGS OF MEDUSA DT. *	65,90
ROCK 'n'ROLL DT. *	65,90
ROTOR DT. *	74,90
ROTOX *	59,90
SECOND FRONT *	72,90
SHINOBI	65,90
SILEND SERVICE 2 *	109,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SKI OR DIE	65,90
SORCERIAN	89,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	429,90
STARBLADE *	59,90
STARFLIGHT 2	65,90
SWORD OF THE SAMURAI	69,90
TANK (Spectrum Holobyte)	72,90
TENNIS CUP	65,90
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	65,90
THEIR FINEST HOUR	69.90
THEME PARK	74,90
THUNDERSTRIKE *	74,90
TOWER OF BABEL DT.	65,90
TRACON EUROPE	109,90
ULTIMA 6	72,90
ULTIMATE GOLF	59,90
WOLF PACK	87,90
WORLD CUP EDITION DT.	54,90
XENOMORPH DT.	69,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 11,90

ATARI/AMIGA

Titel		
688 ATTACK SUBMARINE		65,90
ADIDAS CHAMPIONSHIP DT.	65,90	65,90
ADVENTURES COMP.	64,90	64,90
AMERICAN DREAMS DT.	64,90	64,90
AMOS GAME CREATOR		109,90
ASTRO MARINE CORPS		59,90
ATOMIX DT.	54,90	54,90
B.A.T. *	72,90	72,90
BERLIN EAST vs WEST DT.	64,90	64,90
BLADE WARRIOR	59,90	59,90
BRAIN BLASTER	a.A.	a.A.
BUBBLE PLUS DT.	49,90	49,90
BUDOKAN		65,90
CABAL DT.	49,90	59,90
CADAVER *	65,90	65,90
CASTLE MASTER DT.	64,90	64,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB		69,90
CHAOS STRIKES BACK	54,90	
CHUCK YEAGERS 2 DT		65,90
CODENAME ICEMAN 1MB		89,90
COLORADO *	59,90	59,90
COLORIS *	a. A.	a. A.
COMBO RACER DT. *	59,90	59,90
CONQUEST OF CAMELOT 1MB		89,90
CRACK DOWN	49,90	59,90
DAMOCLES		65,90
DAN DARE 3 DT.	54,90	54,90
DEFENDER OF THE EARTH		54,90
DIE HARD DT. *	64,90	64,90
DISTAND SUNS		129,90
DOMINATION DT.		59,90
DRAGON FLIGHT DT. *	65,90	65,90
DRAGONS LAIR 2 DT.		109,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
DUNGEON QUEST		59,90
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90	64,90
DYNASTY WARS	49,90	59,90
E-MOTION	49,90	59,90
ELITE DT.	65,00	65,00
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90	64,90
ESCAPE FROM THE PL....	49,90	49,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90	61,90
F-19 STEALTH FIGHTER *	69,90	69,90
F29 RETALIATOR	64,90	64,90
FIRE + BRIMSTONE DT.	65,90	65,90
FLOOT DT. *	65,90	65,90
FOOTBALLMANAGER W. C. ED.	54,90	54,90
FULL METAL PLANET DT.	65,90	65,90
GHOST 'n'GOBLINS DT.	49,90	49,90
GRAVITY DT.	65,90	65,90
GREAT COURTS DT.	64,90	64,90
GREG NORMANS GOLF	64,90	64,90
GUNSHIP DT.	69,90	69,90
HAMMERFIST DT.	65,90	65,90
HEROES QUEST	89,90	89,90
IMPERIUM *	65,90	65,90
IMPOSSAMOLE	59,90	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	65,90	65,90
ISLAND OF LAST HOPE		65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.		74,90
IT CAME DATA DISK DT.		39,90
ITALY 90 US GOLD DT.	65,90	65,90
IVANHOE	49,90	59,90
JUMPING JACKSON DT.	49,90	49,90
KALAHAN DT. *	65,90	65,90
KICK OFF 2 DT.	54.90	54,90
KID GLOVES	59,90	59,90
KILLING GAME SHOW *	54,90	54,90
KINGS QUEST 4 1MB		89,90
KINGS QUEST TRIPLE	84,90	84,90
KLAX	49,90	49,90
KNIGHTS OF KRYSTALLION		69,90
LAST PATROL *	49,90	59,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT. *	75,90	75,90
LEISURE SUIT LARRY 3	85.90	85,90
LOGO DT.	65,90	65,90
LOOM DT. *	65,90	65,90
LORD OF THE RISING SUN DT.		72,90
LORDS OF WAR		54.90
LOST DUTCHMAN MINE	49,90	59,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90	59,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO		74,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MATRIX MARAUDERS *	59,90	59,90
MIDWINTER DT.	64,90	64,90
MIGHT & MAGIC 2		69,90
MILE STONES DT.	64,90	64,90
NEW YORK WARRIORS 1MB		79,90
NORTH AND SOUTH DT.	59,90	59,90
NUCLEAR WAR		59,90
PINBALL MAGIC	49,90	49,90
PIPE MANIA DT.	64,90	64,90
PIRATES	69,90	65,90
POLICE QUEST 2 1MB		89,90
POPOLUS DT.	64.90	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	35.90	35,90

ATARI/AMIGA

Titel		
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
PROJECTILES DT.	65,90	65,90
PUFFIS SAGA DT.	65,90	65,90
Q 8 TEAM FORD DT.	59,90	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90	59,90
RAINBOW ISLAND DT.	49,90	59,90
RESOLUTION 101	65,90	65,90
ROTOR	59,90	59,90
SHADOW WARRIORS	49,90	59,90
SHERMAN M4	65,90	65,90
SIM CITY DT.	72,90	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.		39,90
SKATE WARS DT. *	65,90	65,90
SIR FRED DT.		65,90
SKIDZ	59,90	59,90
SLY SPY *	49,90	59,90
STARBLADE *	59,90	59,90
SWORD OF ARAGON *		74,90
SPACE ROGUE	69,90	69,90
STARFLIGHT	59,90	59,90
STARTRASH DT.	45,90	45,90
SURVIVOR *	59,90	59,90
TEENAGE MUTANT	69,90	69,90
TENNIS CUP	59,90	59,90
THE PLEAGUE *	59,90	59,90
THUNDERSTRIKE *	59,90	59,90
THEME PARK MYSTERY DT.	65,90	65,90
THEIR FINEST HOUR	69,90	69,90
TIE BREAK DT.	65,90	65,90
TIME SOLDIERS		59,90
TOWER FRA *		65,90
TOWER OF BABEL	59,90	59,90
TREASURE TRAP	59,90	59,90
TURRICANE DT.	54,90	54,90
TURBO OUTRUN DT.	49,90	59,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
TV-SPORTS BASEBALL DT. *		74,90
ULTIMA V	79,90	79,90
ULTIMATE GOLF DT.	65,90	65,90
VENUS FLY TRAP *	54,90	54,90
WORLD BOXING MANAGER		49,90
WIKING CHILD	59,90	59,90
XENOMORPH	59,90	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
ZOMBIE DT.	54,90	54,90

PREISHITS ST/AMI

Titel		
ACTION FIGTER	24,90	24,90
ACTION SERVICE		19,90
ADVANCED PINNBALL SIMULATOR	17,90	17,90
ADVANCED SKI SIMULATOR	17,90	17,90
AIRBORNE RANGER		39,90
ART OF CHESS		29,90
BIONIC COMMANDO	28,90	28,90
BLASTEROIDS	17,90	17,90
BLOODMONEY		24,90
BMX SIMULATOR	17.90	17,90
CAPTAIN BLOOD		19,90
CIRCUS GAMES	17,90	
GRIMBLOOD		17,90
HOSTAGES		28,90
INTERNATIONAL RUGBY SIM.	17,90	
ITALY SOCCER 1990	17,90	17,90
JUMP JET	17,90	17,90
LOMBART RAC RALLEY DT.		28,90
MANHUNTER NEW YORK		39,90
MICROPROSE SOCCER		39,90
MOTO CROSS SIMULATOR	17,90	17,90
NITRO BOOST	17.90	17,90
OUTRUN	28.90	28,90
PACMANIA		28,90
PHOBIA		19,90
PIONEER PLAGUE		19,90
POWERDRIFT	24,90	24,90
POWERDROME DT.		24,90
PRO TENNIS SIMULATOR	17,90	17,90
ROCKSTAR	17,90	17,90
RUNNING MAN DT.		19,90
SCREAMING WINGS		19,90
SIDEWINDER 2		17,90
SPIDERTRONIC		17,90
SUMMER EDITION	24,90	
SUPERMAN	17,90	
THUNDERBLADE DT.		24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90	17,90
WAR MACHINE	17,90	17,90
WINTER EDITION	24,90	
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90	28,90

LEERDISKETTEN

Disketten	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	12,90
3,5" 2 HD NoName 10er	29,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	17,90

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	179,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	199,90
INTERNES LAUFWERK 3,5"	159,00
DELUXE VIEW 4.1 DT.	349,00
DELUXE SOUND 2.8 DT.	219,00
KIND WORDS Textverarbeitung	79,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
DISK SAFE	49,90

Irrtum vorbehalten

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR**

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 5,50

Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand

NEWS

Streiflichter

Fronkreisch, Fronkreisch ...

Im Land des meterlangen Baguettebrotes und der sündhaft teuren Chateaude-Klo-Weine bleiben auch die Softwarehersteller nicht inaktiv. **LORICIEL** beispielsweise veröffentlicht **SUPER SKWEEK**, ein Geschicklichkeitsspiel mit Two-Player-Option, af das PC-, Amiga-, ST- und CPC-User noch bis zum September warten müssen. Nette Grafik, marktübliche Preise (40 bis 80 Mark) und leichte, aber echt französische Verarbeitungsmängel in der Programmierung wird der Käufer hier wohl erwarten dürfen.
Erwartungen müssen auch bei **INFOGRAMES** zurückgeschraubt werden. Noch immer gibt's keine Zusage für das von der ASM-Redaktion geforderte Foto von PR-Managerin Christelle Gesler auf jeder Spiele-Packung der Franzosen. Schön wär's. Statt dessen müssen sich AMIGA- und ATARI-ST-Besitzer mit EAGLE'S RIDER begnügen – eine, Arcade-Adventure, das den Spieler ins Jahr 7014 befördert, irgendwo im Weltraum. Die Grafik sieht schon vielversprechend aus, aber im Vergleich zu Christelle ...


Die hübsche Christelle ...

Optisch überarbeitet wurde dagegen **DRAKKHEN,** das jetzt endlich in einer echten VGA-Version erhältlich ist. Wer Lust auf mehr bekommen hat, erfrage weitere Infos und Preise bei Bomico, Frankfurt (0 69 / 70 60 50).

STORMLORD II rückt näher

... und wird als Nachfolger des legendären Jump-and-Run-Games den Titel **DELIVERANCE** tragen. Hersteller **HEWSON** verspricht wieder tolle, farbenprächtige Grafiken, herrliche Sounds und eine Umstellung des Gameplays auf Shoot-em-Up mit Strategie-Elementen. Wie im ersten Teil geht's auf der Suche nach den gekidnappten Feen wieder durch zahlreiche Höhlen, verlassene Berg-Minen und geheimnisvolle Wälder. Für passende Stimmung sorgen Grafiken von



John Gummings und Steve Turner, sowie Musik von Maniacs of Noise. Erhältlich (vorerst) für Spectrum, Amstrad CPC und C-64.

SIMULMONDO ...

... kennt noch nicht jeder, aber das könnte sich bald ändern. Und zwar im Oktober, denn da wird **I PLAY 3D SOCCER** veröffentlicht. Wie üblich, werden auch hier tolle Features angekündigt, um alle Steh- und Sitzplätze auf den Wohnzimmer-Rängen zu füllen: Hohe Realitätsnähe, 22 Spieler On-Screen, viele verschiedene Betrachtungs-Perspektiven, Kopfstöße, Ecken, umfangreiche Torwartsteuerung, und und und. die ersten Screenshots sehen tatsächlich vielversprechend aus. Die ASM-Fußballer werden vielleicht schon in der nächsten Ausgabe berichten, ob die Besitzer eines Amiga, C-64, Atari ST und PC auf ihre Kosten kommen. A propos Kosten: zwischen 45 und 85 Mark wandern für I PLAY 3D SOCCER über den Tresen.

MORD!

... schreit man seit Monaten im Softwarehaus U.S. GOLD. Das ist bald vorbei, denn die Entwicklung des Adventures **MURDER** ist weitgehend abgeschlossen. In klassischer War-es-der-Gärtner-oder-war-es-der-Butler?-Manier muß innerhalb von zwei Stunden (Echtzeit) ein Mörder überführt werden. Neben nützlichen Hinweisen tauchen aber auch „Red Herrings" wieder auf, die das Spiel erschweren. Nur der böse Klaus Kinski als Stiefsohn fehlt. Vier Schwierigkeitsgrade sorgen für zusätzlichen Anreiz. Auf Mördersuche gehen ab Mitte September alle Besitzer eines AMIGA, ATARI ST, IBM PC oder C-64.

Licht am Ende des PC-Joystick-Tunnels: Vorbei sind die Zeiten der klobigen Analog-Sticks und der fummeligen Kalibrierung, denn mit der neuen **AD GAMES CARD** von **DYNAMIX** hat nun jeder PC-User die Möglichkeit, maximal zwei digitale (!) Joysticks (auch mit Autofeuer) anzuschließen.

Die Karte mit eingebautem A/D-Wandler wird einfach in einen Erweiterungs-Slot im PC gesteckt. Lötarbeiten sind nicht erforderlich. Die AD GAMES CARD gibt's bei Joysoft (Tel. 0221/443056) für 59,90 DM, ein farblich auf das Computergehäuse abgestimmter Competition-Pro-Stick schlägt mit weiteren 49,90 DM zu Buche.

Alles zusammen gibt's für rosarote 99,80 DM. ASM-Urteil: unbedingt empfehlenswert!

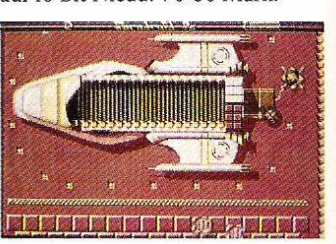


Der Sommer mit seiner Hitze macht auch den Engländern von **DOMARK** zu schaffen – neue Titel sind im Moment rar. Grund genug, die User mit einer Compilation aus alten, aber bewährten Programmen bei Laune zu halten. Hinter dem Namen **HEROES** verbergen sich LICENCE TO KILL, BARBARIAN II, THE RUNNING MAN und STAR WARS. Damit niemand zu kurz kommt, erscheint HEROES für Amiga, Atari ST, C-64 (auch Cass.), Amstrad CPC sowie für den „Traditions-Engländer" Spectrum 48/128/+3. Die Preise werden sich je nach System zwischen 45 und 85 Mark einpendeln.

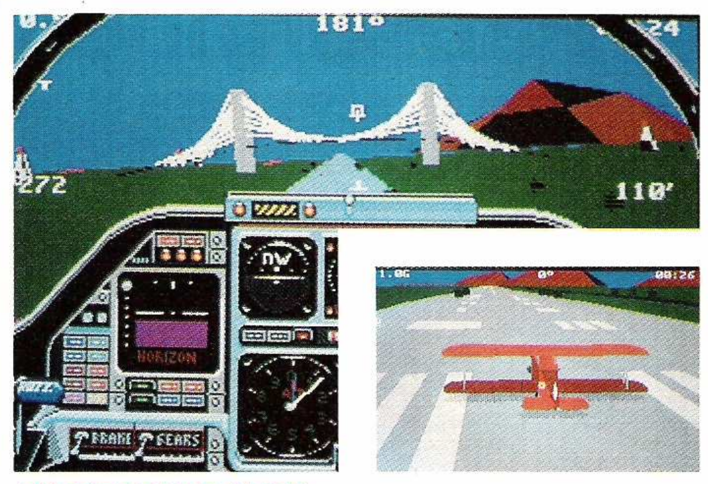
OCEAN'S künftige PC-Tiel – stop – F-29 – stop – VOYAGER – stop – UNTOUCHABLES – stop – BATMAN CAPED CRUSADER – stop – BATTLE COMMAND – stop – Allen's chlor? – stop.

Noch einmal **HEWSON.** Um sich auch mit den 16-Bit-Usern gut zu stellen, kommen gegen September die ersten Exemplare von **PARADROID 90** aus HEWSON'S Hitfabrik nach Deutschland. Technisch kräftig „aufgemotzt" wollen die AMIGA- und ST-Versionen ihren Siegeszug durch die Kaufhäuser antreten. Was will man mehr? Ein bißchen Geld, denn die Preise liegen auf 16-Bit-Nieau: 70-80 Mark.





Gewinner aus ASM 5/90:
Diesmal wurde Rene Joeris aus Gelsenkirchen Schnippel-Champ.
Auf einen Besuch bei uns mit Electronic Arts können sich Ian Breidenbach aus Neuss und Thorsten Hondorf aus Frankfurt freuen.



ELECTRONIC ARTS

Was alle Populous-Fans sehnsüchtig erwartet haben, nähert sich beim Programmierteam Bullfrog jetzt der Fertigstellung: **POWER MONGER** heißt das Strategiespiel, das dort weitermachen soll, wo Populous aufgehört hat. In diesem Spiel wird eine ganze Welt simuliert, in der man die Rolle eines frisch eingewanderten Stammeshäuptlings übernimmt. Jener Bursche muß siedeln, seine Leute zivilisieren und sich schließlich verschiedener Rivalen erwehren. Ein heißer Strategie-Herbst kommt dort auf ATARI-ST- und AMIGA-Besitzer zu.

Nächstes Thema: Ikarus-Enkel **CHUCK YEAGER** erklärt nun auch die 16-Bit-Maschinen von Commodore und Atari für flugtauglich. In seinem **ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0** bildet er für etwa 85 Mark Startgebühr jeden Bruchpiloten zum Meisterschüler aus – zumindest das PC-Original hat schon den Ruf als Klassiker weg. Auf ATARI ST und AMIGA gab's in dieser Richtung jedenfalls schon viel Schrott . . .

Den trifft man ja oft auf den Konvertierungs-Seiten der ASM. Doch hat **NEUROMANCER** als AMIGA-Umsetzung gute Chancen, sich positiv abzuheben. 85 Mark für ein ausgereiftes Rollenspiel dürften hier gut investiert sein.



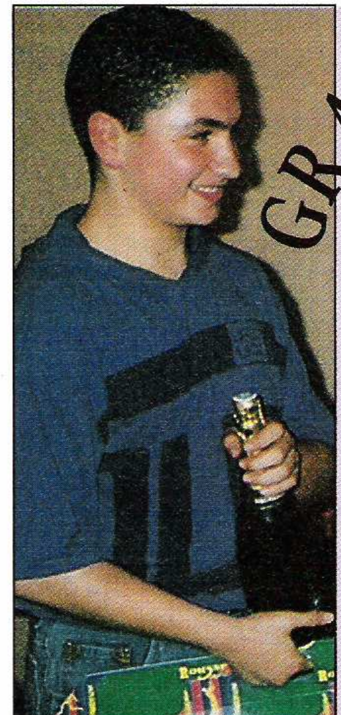
Power Monger – der Populous-Nachfolger

Von **TITUS** sind wir schon einige Flops und Programme der Vergiß-es-Serie gewohnt. Erstaunlich, daß man trotz aller Verrisse immer noch den Mut hat, neue Titel zu veröffentlichen – in diesem Fall sogar eine ganze, modular aufgebaute Reihe für 16-Bit-Rechner! **ACTION CONCEPT** nennt sich die Serie von 3D-Spielen mit einer Art System-Disk, die den Bildschirmaufbau und Sprite-Steuerung übernimmt. Die entsprechenden Hintergrund-Szenarien mit den Sprite-Charakteristika und Steuerungs-Vorgaben kauft man sich dazu. Auch wenn TITUS kaum einen Grund zur Vorfreude bietet, sah zumindest die **COMMANDO WAR** Scenery verdammt realistisch und indizierungsverdächtigt aus. Der ASM-Landser und Nachrichten-Redakteur dieser Ausgabe wartet schon im Schützengraben . . .



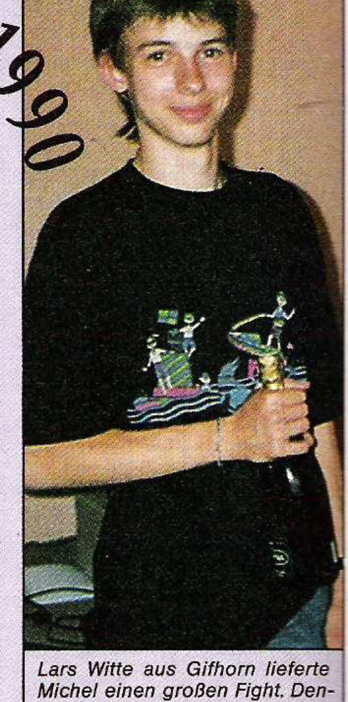
Von Parisern und Pariserinnen

Der heiße Sport-Sommer neigt sich dem Ende zu. Die Fußball-WM ist gelaufen, die Wimbledon-Sieger denken schon an ihre nächsten Turniere. Italiener und Engländer gehen nach Wochen voller Dramatik und Sensationen wieder ihrer Wege, und auch in Frankreich ist wieder der Alltag eingekehrt. Hier nämlich – genauer: in Paris – fand am 27. Juni rund um das Tennis-Game GREAT COURTS der GRAND PRIX 1990 statt, ausgetragen von UBI-SOFT, RUSHWARE, dem Programmierteam BLUE BYTE und führenden europäischen Computer-Magazinen. Freilich, ganz so spektakulär wie auf dem Rasen von Wimbledon und in den italienischen Fußballstadien ging es nicht zu – an Spannung und Aufregung fehlte es jedoch auch hier keineswegs. Drei Nationen trafen aufeinander, vertreten durch Michael „Mike" Pieri (England, 16 Jahre), Michel Ghezzi (Frankreich, 16) und den 19jährigen Deutschen Lars Witte. Und nun alles über Paarungen und Ergebnisse, über Gewinner und Verlierer.



Platz drei für Mike Pieri. Doch obwohl der sympathische Londoner auf dem letzten Rang landete, das Lachen ist ihm nicht vergangen.

GRAND PRIX 1990
UBI Soft
ASM
Blue Byte ...just for fun
RUSHWARE
Online with the trend



Lars Witte aus Gifhorn lieferte Michel einen großen Fight. Dennoch reichte es nur zum zweiten Platz. Spaß gemacht hat's aber trotzdem.

Sage und schreibe 50.000 Französische Francs (rund 15.000 Deutsche Mark) stehen auf dem Spiel. Was Wunder, daß die letzten Minuten vor Spielbeginn an den Nerven der Kontrahenten zerren. Ein letztesmal werden die eigens mitgebrachten Joysticks durchgecheckt, denn: Das passende Handwerkszeug ist die halbe Miete. Dann werden die Regeln erklärt und die Paarungen ausgelost. Gespielt wird auf Amiga; jeder Teilnehmer muß gegen die beiden anderen Spieler antreten, um sich für das Finale zu qualifizieren. Drei Gewinnsätze entscheiden über Sieg und Niederlage. Die Auslosung ergibt folgende Spielpaarungen: Mike (London) gegen Michel (Paris); Lars (Gifhorn) gegen Mike; Lars gegen Michel.

Eine kurze Aufwärmrunde, dann wird es ernst. Mike und Michel nehmen ihre Plätze ein. Schon nach den ersten Ballwechseln sieht man: Die Beiden schenken sich nichts. Doch es wird auch deutlich, daß der Franzose über die bessere Technik verfügt. Und so ist für ihn kein großes Problem, seinen Gegner mit 6:0 6:0 und 6:0 anzufertigen. Im folgenden Spiel treffen Lars und Mike aufeinander, und wieder setzt es eine herbe Niederlage für den Londoner. Mit einem zu keinem Zeitpunkt gefährdeten 6:0 6:2 6:2 wirft der Gifhorner seinen Gegner schon jetzt aus dem Rennen, denn zwei Niederlagen lassen sich natürlich nicht mehr wettmachen.

Damit stehen die Finalisten fest. Lars und Michel ermitteln den europäischen **Great-Courts-**Champion. Da das dritte Vorrundenspiel überflüssig geworden ist, setzen sie sich gleich an den Amiga zum Kampf der Giganten. Den ersten Satz entscheidet Michel mit 6:3 ziemlich deutlich für sich. Spannender wird es im zweiten Durchgang, doch auch hier muß sich Lars nach harter Gegenwehr mit 4:6 geschlagen geben. Ist das schon die Vorentscheidung? Im dritten Satz legt Lars noch einmal zu. 1:0 heißt es für Michel, er baut die Führung auf 2:0 aus. Dann kommt Lars heran, gleicht aus und geht gar mit 3:2 in Führung. Die Beiden liefern sich ein packendes Duell. Der Pariser zieht gleich, doch noch einmal kann Lars ein Spiel für sich entscheiden. Jetzt aber kennt Michel kein Pardon mehr: Er gleicht aus und geht gar mit 5:4 in Führung. Am Ende heißt es dann 7:5 für Michel, der **Grand Prix 1990** hat einen würdigen Gewinner.

Danach gefragt, was Michel mit seinen 50.000 FF vorhabe, antwortet er bescheiden: „Die bringe ich auf mein Sparkonto". Der Mann hat sicher noch Großes vor! Gratulation an Michel, aber auch an Mike und Lars, die zwar das Nachsehen hatten, die aber ihren Trip in die französische Metropole bestimmt nicht vergessen werden. Paris, Pariser und Pariserinnen – das ist immer eine Reise wert. Aurevoir und merci, **UBI-Soft!**



Noch kann er's nicht fassen. Gerade hat Michael Ghezzi aus den Händen von UBI-Soft-Mitarbeiterin Isabelle de Batz seinen Scheck über 50.000 Francs entgegengenommen. Kein Wunder, daß Schampus und Pokal zunächst noch unbeachtet bleiben!

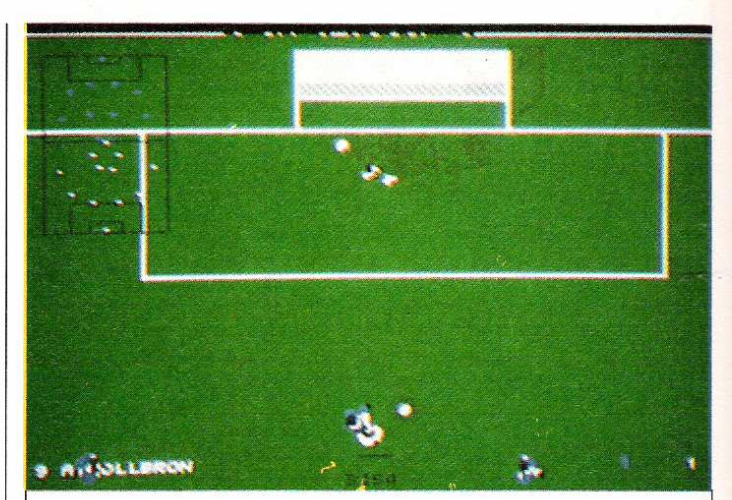


MARADONA UNTER DEN FUSSBALLERN

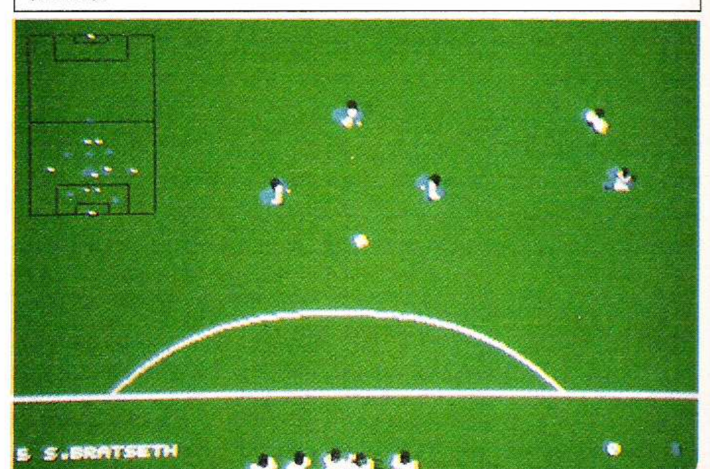
Programm: Kick Off 2, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, PC, Commodore 64, Spectrum, Schneider CPC, **Empf. VK-Preis:** 80 DM für 16bit, andere Preise noch nicht bekannt, **Hersteller:** Anco, **Muster von:** 27 / 36 / 39 Wial-Versand, Tel. (08142) 8273.

Mitte letzten Jahres – also ziemlich genau vor einem Jahr – schrieb eine Fußballsimulation Geschichte! Der Name: *Kick Off*, der Hersteller: **ANCO**. Dieses Programm überzeugte durch hohes Tempo, gute Spielbarkeit und eine Menge von Spielkombinationen, die bis dato kein anderes Game dieser Art bot. Nun – gut zwölf Monate später – ist endlich **KICK OFF 2** für den **Amiga** erhältlich.
Die anläßlich der Programmveröffentlichung gestarteten Werbekampagnen lassen Fußballerherzen höher schlagen: So soll es eine Vier-Spieler-Option geben, die mit einem speziellen Adapter Spielfreude für vier menschliche Konkurrenten gleichzeitig bietet. Ferner soll auch die Abseitsregel Anwendung finden, ebenso wie die Mauerbildung bei Freistößen und so manches mehr. Es ist schon eine Menge, was ANCO da verspricht. Doch betrachtet man sich den ersten Teil, so kann schon einiges erwartet werden, wenngleich mir beispielsweise bei der Abseitsregelung erste Bedenken kommen. Schauen wir uns das Ganze also einmal an. Nach dem Einladen des Programms erscheinen zunächst einmal folgende neun Optionen:
Training: Hier kann der Spieler mit seiner Mannschaft in Ruhe und ohne Eingreifen eines Gegenspielers trainieren.
Einzelspiel: Ein bis vier (!) Spieler dürfen hier ihr Können gegeneinander oder miteinander (gegen den Computer) testen. Dank eines im Fachhandel erhältlichen Adapters, den man schon von Programmen wie *Gauntlet II* her kennt, dürfen alle vier Spieler via Stick agieren. Folgende Paarungen sind möglich: Spieler gegen Computer, Spieler 1 gegen Mitstreiter 2, Spieler 1 mit Kollegen 2 gegen Konkurrenten 3 oder eben paarweise gegeneinander.
Die Liga: Die Liga-Option erlaubt bis zu acht Spielern, um die Meisterschaft zu kämpfen.
Der Pokal: Beim Pokal wird im K.O.-Prinzip gespielt. Ebenfalls bis zu acht menschliche Spieler müssen hier für das Weiterkommen ihr Bestes geben. Bei Unentschieden lautet die Parole Verlängerung bzw. Elfmeterschießen!
Internationales Freundschaftsspiel: Wie der Titel schon sagt, arrangiert man hier ein Freundschaftsspiel aus vorgegebenen Nationalteams.
Kit Design: Was, das vorgegebene Trikot gefällt nicht? Na, kein Problem mit dem Kit Designer, denn hier dürfen die Farben dieser nach Herzenslust verändert werden. Sechs verschiedene Trikotarten und 32 Farben stehen zur Wahl.

Optionen: Dies ist wohl eines der wichtigsten Menüs, in dem vor allem die äußeren Bedingungen des Spiels – also Rasenverhältnisse und Wind – realen Verhältnissen entsprechend geändert werden können.
Erläuterungen der restlichen Menüs gibt's später, denn nun kann ich es nicht mehr erwarten, mich der schönsten Nebensache der Welt (nach Wein, Weib & Gesang) zu widmen.



Abseits gibt's zwar nicht (oben), dafür aber Mauern bei Freistößen (unten).



»KICK OFF 2 und DEUTSCHLAND: Zwei wahre Weltmeister!!«

Ich klicke also den Pokal-Modus an, entscheide mich für das deutsche Team, nominiere die Spieler und wähle die Formation. In üblicher Manier laufen dann die Spieler auf den Platz unter dem ebenfalls bekannten Raunen der Menge. „Etwas muß doch anders sein„, denke ich, und da fällt's mir auch schon auf: Die Spieler haben neue, mit verschiedenen Mustern versehene Trikots an, und das Spielfeld besteht aus einer schlammigen Schicht. Meine Gegner – die Schweden – haben Anstoß. Geschickt spielen sie auf und nähern sich meinem Strafraum. Die Abwehr steht noch nicht ganz. Da hilft wohl nur eins: Die Notbremse des von hinten heranstürmenden Verteidigers. Schön springt dieser auf die Achillesferse des Stürmer und – sieht Rot! „Das gibt's doch nicht", schreie ich verärgert auf. So ein harmloses Foul und gleich die Rote Karte, wo gibt's denn so was? Da hat sich der Programmierer wohl an die Anweisungen der FIFA für die Weltmeisterschaft gehalten, anders kann ich mir das zumindest nicht erklären. Aber es hat sich wenigstens gelohnt, denn der Schwede muß verletzt ausscheiden, haha...
Der nachfolgende Freistoß knapp vor der Strafraumgrenze verblüfft mich. Dies aus dreierlei Gründen: Zum ersten, weil meine Verteidigung eine Mauer postiert; zweitens, weil diese gut steht, und drittens, weil die Ausführung des Freistoßes sehr gut ist. Wer nämlich denkt, es sei so'n 08/15-Kick wie beim ersten Teil, der hat sich gewaltig ins Abseits gestellt, denn die Schweden zirkeln den Ball elegant um die Mauer herum, so das sich dieser gefährlich dem Tor nähert. Gott sei Dank trifft er nur den Außenpfo-



sten! Der nun folgende Abstoß wird in alter Manier vom Torhüter automatisch ausgeführt. Will man aber Zeit gewinnen oder sieht einen Stürmer günstig stehen, so kann der Abstoß auch selbst beeinflußt werden. Dasselbe gilt für Einwürfe.
Bei dem nun folgenden Gegenangriff meinerseits stelle ich fest, daß der Zustand des Rasens wirklich katastrophal ist. Der Schlamm macht sich stark bemerkbar, denn der Ball rollt nicht sehr weit und springt kaum. Sehr realistisch! Circa 25 Meter vorm gegnerischen Tor entschließe ich mich abzuziehen. Die Schüsse sind genauso auszuführen, wie bei *Kick Off*, doch kann nun der Ball auch angeschnitten werden. Dies geschieht ganz einfach durch entsprechendes Lenken, nachdem der Ball geschossen wurde. Klar, daß dies sehr schnell geschehen muß. Mit einem solchen Schuß überwinde ich auch beinahe den schwedischen Goalie, der gerade noch so abklatschen kann. Das Ergebnis: Eckball! Wie gewohnt gibt es neun verschiedene Varianten, wie dieser ausgeführt werden kann. Eine Neuerung liegt jedoch darin, daß die Schußstärke selbst bestimmt werden muß und das Anschneiden eines Balles hierbei nicht mehr so einfach ist wie beim ersten Teil.
Ich will es nicht leugnen: Die Eckbälle so gezielt wie beim Vorgänger hereinzubringen, bereitet mir Schwierigkeiten. Wie oft gab es früher direkte Tore durch Eckbälle, und nun? Viel Übung ist angesagt, bis man dies beherrscht! Aber auch bei diesem Punkt geht es nun etwas realistischer zu. Ebenfalls fällt auf, daß das Verhalten der Keeper erheblich verbessert wurde, denn sie lassen nicht mehr so viele schlappe Bälle durch. Dies hat bei *Kick Off* des öfteren wirklich genervt. Oder welcher Torhüter läßt schon Schüßchen aus 30 Metern durch?

Nach der regulären Spielzeit von 2x5 Minuten steht es dann schließlich 4:1 für die BRD, und im „Halbfinale" geht's gegen die Holländer. Ein knapper 2:1-Sieg beschert meinen Mannen den Einzug ins Finale, wo sie auf die Italiener treffen. Es ist ein tolles Finale, das erst im Elfmeterschießen mit 5:3 für Deutschland entschieden wird. Klar, daß ich mich tierisch freue – umso enttäuschter bin ich freilich, daß es nicht einmal einen Pokal oder 'ne Siegerehrung zu bewundern gibt. Naja, so schlimm ist's nun auch nicht, doch hätte so etwas nicht geschadet.

Wer möchte, der kann sich besonders schöne Tore bzw. Spielzüge in der Wiederholung oder gar in Zeitlupe ansehen. Eine Option zum Speichern dieser Tore ist ebenfalls gegeben, so daß der Spieler eine eigene Diskette mit „goldenen Toren" anlegen kann. Eine gute Idee, wie ich meine. Ebenfalls für gut befinde ich, daß es Dateidisketten geben wird, die das Nachspielen von Europameisterschaften und ähnlichem erlaubt.
KICK OFF 2 bietet zweifelsohne mehr als der Vorgänger. Das fängt nicht erst bei den unzähligen Menüs an und endet auch nicht bei der Ballsteuerung. Letztere ist übrigens hervorragend gelungen, bzw. sinnvoll erweitert worden. Es ist nicht nur die Möglichkeit gegeben, einen Ball anzuschneiden; nein, auch bei Freistößen kann getrickst werden, indem über den Ball gesprungen wird, er nur leicht angetippt wird und so weiter. Die vier verschiedenen Bodenbeschaffenheiten entsprechen der Realität und wirken sich auf das Spiel aus. Die wählbaren Mannschaftstaktiken sind nun auch von vier auf acht erweitert worden, und man kann sogar die mit dem *Player Manager* selbst erstellten Strategien einladen. Ach ja: Auch die eigene Mannschaft kann aus eben angesprochenem Programm übernommen werden. Dies lohnt vor allem, wenn sich der Spieler schon eine gute Mannschaft aufgebaut hat. Etwas negativ oder eher belustigend – ganz wie man will – ist die Anleitung geworden. Rechtschreibfehler oder seltsame Formulierungen („Bei einer Namensduplikation kann das Programm platzen."?!?!) sind an der Tagesordnung. Darüber wollen wir aber einmal hinwegsehen. Viel schlimmer ist es, daß in der Werbung von Abseitsregeln geredet wird, wo keine sind! Diese sind nämlich nicht vorhanden, was mir aber auch so lieber ist.

Viel wurde bei KICK OFF 2 verbessert – nichts wurde verschlechtert, und deshalb kann ich es eigentlich nur jedem empfehlen, der schon *Kick Off* liebte. Wer den ersten Teil allerdings „nur" mochte, sprich: gelegentlich spielte, der sollte sich den Kauf vorher überlegen, da schon Teil 1 hervorragend war. Mit KICK OFF 2 ist es ANCO noch einmal gelungen, nach *Kick Off* und dem *Player Manager* eins draufzusetzen! Gratulation!

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	**8**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**

SPAR DIR DAS!

Programm: Adidas Soccer, **System:** C-64, **Empf. VK-Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.

Mit der Fertigstellung von **ADIDAS SOCCER** auf dem C-64, das ganz ohne Zweifel im Zeichen des Fußballspektakels in Italien steht, hat sich der Softwareproduzent **OCEAN** augenscheinlich etwas Zeit gelassen. Die endgültige Fassung erscheint damit erst nach der WM '90. Warten wir es also ab, wie schnell der renommierte englische Hersteller in der „Endmontage" zu Werke geht.

Auch wenn die 24 Teams, welche ADIDAS SOCCER beinhaltet, nicht mit den diesjährigen WM-Qualifikanten übereinstimmen, so könnt Ihr in diesem Game dennoch ein regelrechtes WM-Turnier durchspielen, angefangen von der leidigen Vorrunde bis hin zu den alles entscheidenden Finalspielen. Leider Gottes können sich in dem neuen OCEAN-Produkt nur schlappe zwei Spieler das Trikot einer der 24 Nationen überstreifen, so daß spannende Turniere im „erweiterten" Freundeskreis wohl oder übel flachfallen dürften. Sei's drum, ansonsten haben sich die Macher von ADIDAS SOCCER wirklich alle Mühe gegeben, um dem Spieler die WM so hautnah wie möglich zu präsentieren.
Zu Beginn des großen Festivals erwartet Euch erst einmal eine Auslosung, in der alle sechs Vorrundengruppen mit je vier Teams besetzt werden. Lobenswerterweise beinhaltet ADIDAS SOCCER noch einige weitere Features, wodurch wenigstens etwas Abwechslung in die ganze Chose kommt. Der taktische Teil dieses Fußballspielchens fiel allerdings viel zu knapp aus, beschränken sich des Spielers Möglichkeiten doch nur auf die Wahl der Formation (z.B. 4-4-2). Ferner lassen sich Tabellen mit den aktuellen Ständen der jeweiligen Gruppen sowie der Spielzeit (bis zu acht Minuten reine Spielzeit pro Halbzeit) abrufen bzw. einstellen. Zuguterletzt haben die Programmierer noch an eine Save- bzw. Load-Option gedacht, so daß Euch also keine endlosen Nächte bevorstehen dürften. Bis kurz vor dem ersten Anpfiff war ich noch guter Dinge, denn die Aufmachung des ganzen „Drumherums" ließ auf ein exzellentes Fußballgame hoffen. Doch so stark ADIDAS SOCCER „außerhalb des Spielfeldes" auftrumpfte, desto schwächer fiel die eigentliche Fußballsession aus. Schlichtweg enttäuschend!

Als erstes sticht die Bildschirmaufteilung „negativ" ins Auge, schließlich stehen nur zwei Drittel des Screens als Spielfeld zur Verfügung, wogegen der Rest für eine langweilig gestaltete Anzeigetafel förmlich flöten geht. Mit Sicherheit hätten diese Infos (Spielstand, Kraftanzeige etc.) auch anders eingeblendet werden können. Sobald aber der Anpfiff ertönt, wird dieses Manko schnell von größeren Mängeln überschattet. Über die verwendete Vogelperspektive kann man sicherlich geteilter Meinung sein, nicht aber über die Gestaltung des Spielfeldes bzw. der einzelnen Spieler. Während das Spielfeld noch durchaus mittelprächtig bis gut ausfiel, gibt es bei den Recken außer einigen mißglückten Pixelanhäufungen nicht viel zu sehen. Wenigstens lassen sich die beiden Mannschaften unterscheiden. Der eigene Spieler hebt sich übrigens durch ein aufgeregtes Blinken von dem sonstigen Einerlei ab. An dem Vier-Wege-Scrolling gibt es außer den üblichen Ruckeleinlagen nichts weiter zu bemängeln. Ein Lob geht an den Mann vom Sound, der ordentliche Arbeit geleistet hat.
Von der spielerischen Seite hält sich ADIDAS SOCCER streng an die Regeln. Außer dem verhaßten Abseits werdet Ihr auf alles stoßen, was die FIFA so zu bieten hat. Selbst Elfmeter durften da nicht fehlen. Die Schiris greifen wohlgemerkt bei Fouls recht schnell zur Gelben bzw. Roten Karte. Das eigentliche Spielgeschehen kommt dagegen einer mittleren Katastrophe gleich. Meines Erachtens ist es ein Ding der Unmöglichkeit, mit der Ledermurmel einigermaßen vernünftig zu dribbeln, ohne sie gleich wieder zu verlieren. Ein Paßspiel wird deswegen fast schon zunichte gemacht, weil die eigenen Mitspieler, allesamt vom Compi gesteuert, zu träge reagieren. Anfangs könnte es ferner Probleme mit dem Schießen geben, da die Steuerung in dieser Hinsicht stark gewöhnungsbedürftig ausfiel. Ein weiterer Schwachpunkt liegt in der Abwehrleistung des eigenen Teams, da nur äußerst langsam zwischen den einzelnen Abwehrspielern umgeschaltet werden kann, so daß der Ball meist schon auf und davon ist. Das Kapitel Torwart rundet die ganze Sache noch so richtig ab, denn von einem Klassemann wie dem kolumbianischen Higuita kann bei ADIDAS SOCCER keinesfalls die Rede sein.



Schwächen im Abschluß: ADIDAS SOCCER auf dem C-64.

Der Keeper steht vielmehr ständig auf der eigenen Torlinie, mit wenig Abwehrchancen bei Torschüssen. Der computerisierte Goalie reagiert schon gar nicht auf den Ball, sondern läßt ihn ohne Gegenwehr passieren.

Mit Sicherheit war manche Kritik an dem neuen OCEAN-Werk etwas überspitzt formuliert, doch ändert dies nichts an der Tatsache, daß ADIDAS SOCCER in spielerischer Hinsicht nicht zu überzeugen wußte. Der C-64 hat da schon wesentlich ausgefeiltere Fußballspiele gesehen. Ganz so kraß wie in der Überschrift fällt mein Fazit zwar nicht aus, doch den Kauf dieses Games würde ich mit einem dicken Fragezeichen versehen.

Torsten Blum



Grafik/Animation	7
Sound	8
Realitätsnähe	6
Spaß/Spannung	5
Preis/Leistung	6

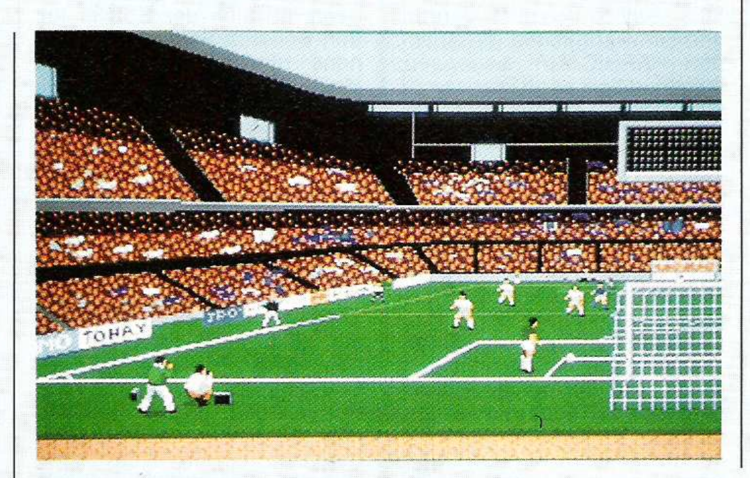
Das war Italien Anno '90 – war's das?

Programm: Italy 1990, System: Amiga, Atari ST, C-64, IBM PC, Amstrad CPC, Spectrum, **Preis:** 8bit ca. 50 Mark (Kass.), ca. 70 Mark (Disk.); 16bit ca. 85 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

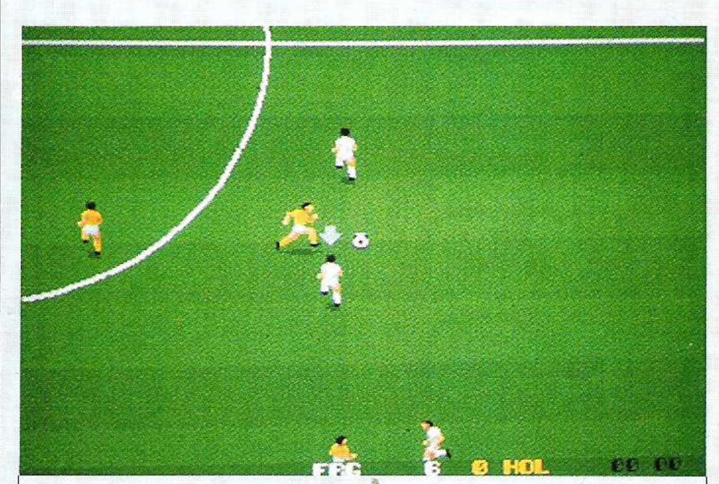
Nun ist sie gelaufen, die WM. Wieder einmal hat sich die Kickerelite aus aller Herren Länder versammelt, um an dem Gerangel um den begehrten Titel teilzuhaben und nebenher eine Lanze für den Sport als Mittel der Völkerverständigung zu brechen. Gebrochen wurde allerdings noch einiges mehr: Rekorde und Versprechungen, Knochen und Herzen. Das waren sie also, die World Championships 1990 – ciao, bella Italia! So long, Ihr halbnackten Halbgötter, in vier Jahren haben wir uns wieder.

Alles im Leben ist vergänglich, auch Fußballweltmeisterschaften. Und, natürlich, treten auch Computerspiele früher oder später wieder von der Bühne ab, um in den meisten Fällen sang- und klanglos in der Versenkung zu verschwinden. Es steht jedoch zu erwarten, daß man über einige dieser Programme noch sprechen wird, wenn die WM längst ad acta gelegt und dem aktuellen Sportgeschehen gewichen ist. Aus aktuellem Anlaß wurden in den vergangenen Wochen und Monaten nämlich zahlreiche Fußballspiele veröffentlicht, eines davon: **ITALY 1990** von **U.S. GOLD**.

Entgegen einigen anderen vergleichbaren Produkten bietet ITALY 1990 die Chance, die WM komplett nachzuspielen. Alle 24 Mannschaften können angewählt werden, alle Spielpaarungen und -termine entsprechen dem originalen Turnierablauf. Beinahe selbstverständlich stehen jedem Team zwei Trikots zur Verfügung, die „erste Garnitur" nämlich und ein Ersatztrikot, um im Falle farbverwandter Oberbekleidung beide Mannschaften problemlos voneinander unterscheiden zu können. Als besonderes Schmankerl liegt der Verpackung der komplette WM-Fahrplan bei, vollgestopft mit Zahlen, Daten und Fakten, so daß der World Cup in aller Seelenruhe zu Hause noch einmal aufbereitet werden kann.



Drei Spielvarianten stehen dem Fußballbegeisterten zur Verfügung: Freundschaftsspiele – solo oder zu zweit – und der Turniermodus, der allerdings nur allein angegangen werden kann. Hierin wird ein erstes Handicap des Programms offenbar, denn sicherlich brächte die Computer-WM mehr Spaß, wenn man sie gemeinsam mit anderen Teilnehmern ausspielen könnte. Sei's drum, alles beginnt – wie üblich – mit der Wahl der Mannschaft. Hat man sich für ein Team entschieden, so will selbiges aufgestellt werden. Das heißt nichts anderes, als daß man elf Kicker aus dem Kader auswählt, die alle ihre besonderen Qualitäten, aber natürlich auch Schwächen haben. Hierbei heißt es übrigens ein Auge zuzudrücken, denn selbstverständlich konnte U.S. GOLD zum Zeitpunkt der Programmierung noch nicht die endgültigen Nominierungen aller 24 Nationen voraussehen.
Ist auch die taktische Marschroute festgelegt (4-2-4, 4-3-3 etc.), so kann das Match endlich beginnen. Vor dem Anpfiff gibt allerdings ein Fernsehmoderator noch einmal die bevorstehende Partie bekannt, der allem Anschein nach bis vor kurzem noch bei den Kollegen von *TV Sports...* beschäftigt war. Ähnlichkeiten in der optischen Präsentation sind jedenfalls unverkennbar. Jetzt aber geht es wirklich zur Sache, die Spieler laufen ein. Während sie auf Amiga und ST pseudo-dreidimensional dargestellt sind, erkennt man sie auf dem C-64 aus der Vogelperspektive. Dies erinnert an Spiele wie *MicroProse Soccer* und bedeutet damit leider auch, daß sich die Spieler der beiden Mannschaften oft nur schwer voneinander unterscheiden lassen. Ansprechender, weil spielbarer, sind da also schon die 16-Bit-Versionen, zumal hier die Akteure ausnehmend gut animiert sind. Dies gilt im übrigen nicht nur für die Feldspieler, sondern auch für den Keeper, der gesteuert wird, sobald der Ball die Strafraumgrenze erreicht. So weit, so gut. Man sollte sich also auf einen echten Fußballschmaus freuen dürfen, wäre da nicht das ruckelige Scrolling, das auf die Dauer die Augen doch arg strapaziert.



Mittelfeldgeplänkel auf dem Amiga

Schlimmer jedoch ist die Tatsache, daß die Kontrahenten durch die Bank weg – gleichgültig, ob der Gegner Costa Rica oder Italien heißt – von der Spielstärke her auf der ganzen Linie enttäuschen. So ist es kein Problem, den Ball unbedrängt bis ins gegnerische Gehäuse zu tragen, ohne von den Abwehrspielern ernsthaft attackiert zu werden. Das bedeutet aber eben auch, daß man mühelos bis ins Finale vorstoßen und den Titel nach Hause holen kann. Damit freilich wird man von vorn herein jeden Spielspaßes beraubt, zumindest was den WM-Modus anbelangt. Konsequenz:

Es bleibt der „normale" Ein- oder Zwei-Spieler-Modus, und diese Spielart ist bei ITALY 1990 kaum besser als bei ungezählten anderen Fußballprogrammen. Denn abgesehen von Grafik und Animation bietet das U.S.-GOLD-Produkt nur Mittelmaß, was für die Spielgeschwindigkeit ebenso gilt wie für die taktisch-technischen Möglichkeiten. So bleibt unter dem Strich ein Programm, das das Zeug zu einem wirklich guten und damit preiswerten Produkt gehabt hätte. Es bleibt aber leider auch die Feststellung, daß U.S. GOLD das – zugegebenermaßen hochgesteckte – Ziel verfehlt, an der Verwirklichung eines vielversprechenden Konzepts vorbeigearbeitet hat.
Fazit: Nicht überall, wo Fußball draufsteht, ist auch Fußball drin! Greifen wir also besser auf ein anderes Produkt zurück, oder warten wir ab, was sich die Softwarehäuser bis zur nächsten WM einfallen lassen. Das sind doch auch nur noch vier Jahre!

Bernd Zimmermann

	Amiga/ST/C-64
Grafik/Animation	8/8/6
Sound	6/6/7
Realitätsnähe	9/9/8
Spaß/Spannung	7/7/6
Preis/Leistung	7/7/6

Schneesturm ohne Pepp!

Programm: Harricana, **System:** Atari ST, Amiga, PC und CPC, **Empf. VK-Preis:** 75 DM, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Der kalte Norden ruft! Kanada, das Land der Kälte, des Schnees und des Eishockeys ist Schauplatz unseres nächsten Sportspiels: **HARRICANA**. Entgegen manchen Vermutungen handelt es sich hierbei allerdings nicht um eine Eishockeysimulation, sondern um den harten Kampf der „Schneemobilmänner". Denn bekanntlich ist Kanada auch das Land der Schneemobilrennen, die alljährlich stattfinden und den Männern – bei **LORICIELs** Simulation 20 an der Zahl – das Letzte abverlangen. Auf mehr als 20.000 Kilometern Rennstrecke finden diese Rennen statt. Die äußeren Bedingungen sind mehr als barbarisch: die durchschnittliche Tagestemperatur beträgt -15 Grad Celsius, Temperaturtiefen liegen bei 45 Grad unter Null! Zudem ist die Luft extrem trocken, was das ganze Unterfangen erschwert. Vier bis zehn Stunden am Stück wird durch ein Gebiet gefahren, das mit Bäumen, Baumstämmen und anderen Tücken nur so gespickt ist.

All dies sind auch die Gefahren und Schwierigkeiten, die einem bei HARRICANA begegnen. Insgesamt gilt es elf Etappen zu „überleben". Hierzu darf der Spieler höchstens Zweitletzter pro Tour werden – der Letzte scheidet jeweils aus!

Bevor dann endlich der Startschuß fällt, gibt ein Fernsehkommentator noch ein paar Bemerkungen zum Rennen ab. Man versteht zwar kein Wort, doch klingt es sehr witzig – comicmäßig halt. Im Hintergrund gibt es noch ein paar lustige Dinge zu betrachten. Dann geht's los! Ich sehe mich neben meinem Snowmobil stehen – neben mir meine Konkurrenten. Das Rennen startet, und ich werfe mich auf den Sattel meiner Maschine, um fortan mit 180 Stundenkilometern durch die Gegend zu düsen. Ja, richtig gehört: Einhundertachtzig Kilometer pro Stunde bringt die Engine meines Mobils. Geballte Kraft also, die unter meinem Hintern sitzt.

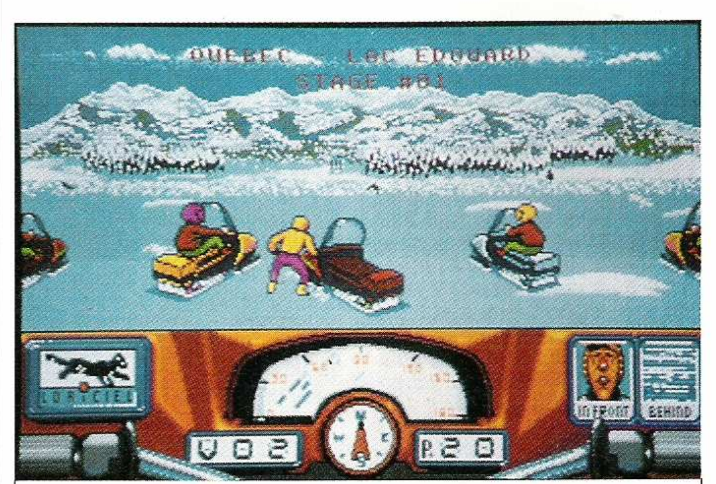
Die Strecke ist mit bunten Fähnchen markiert, so daß der richtige Weg zum nächsten Etappenziel nicht zu verfehlen ist. Dort entscheidet es sich dann, ob sich der Spieler für den weiteren Verlauf des Rennens qualifiziert oder nicht. Meine erste Fahrt verläuft mehr als nur turbulent: Stürze über Baumstümpfe, Frontalzusammenstöße mit Tannen oder Steckenbleiben in Schneehaufen bleiben mir und meinem Schneemobil nicht erspart. Doch Gott sei Dank kostet das nur Zeit – das Mobil selbst wird nicht beschädigt. Gleicht meine erste Tour noch der Fahrt eines mit 3,5 Promille total besoffenen Geisterfahrers, so beherrschte ich schon nach zwei Runden das Ding perfekt. Äh, naja, so einigermaßen zumindest. Das liegt allerdings daran, daß die Steuerung ziemlich exotisch, sprich unrealistisch ist. Man braucht den Joystick nur nach rechts oder links zu steuern, und innerhalb Sekundenbruchteilen macht das Gefährt eine 90-Grad-Wendung. Da dies sowohl bei 30 als auch bei 180 Stundenkilometern problemlos funktioniert, muß ich dieses Verhalten als sehr unrealistisch einstufen, denn ob Auto, Motorrad oder Schneemobil: Eine 90-Grad-Wende bei 180 Km/h ist völlig unmachbar!

Trotz allem belege ich auf Anhieb einen der besseren Plätze (okay, okay, ist nur der zweitletzte, aber das reicht ja zum Qualifizieren), und so komme ich eine Runde weiter. Im gleichen Stil geht es dann weiter: immer schön den Fahnen nach, Hindernissen ausweichen und aufpassen, daß man auf einen der vorderen Plätze gelangt. Dies gelingt mir dann auch, und völlig entnervt komme ich nach elf überstandenen Etappen im Ziel an. Tja, ein bißchen dürftig, nicht wahr? Gleich auf Anhieb ein Programm durchspielen ist nicht gerade das, was sich der Käufer von einem Spiel verspricht. Zwar wurde ich nicht Erster, doch mit dem erreichten fünften Platz konnte ich mehr als zufrieden sein, zumal ich alles sah, was das Programm zu bieten hat.

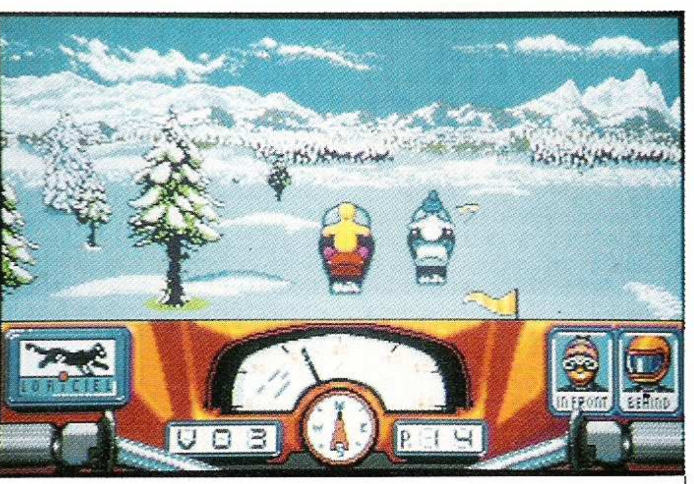
Leider, leider ist das nicht allzuviel. Die Grafik ist nicht schlecht, doch viel zu eintönig. Bei den verschiedenen Etappen tut sich auf diesem Gebiet in Sachen Abwechslung reichlich wenig. Auch ist sie meines Erachtens zu langsam, aber wollen wir nicht allzusehr darüber meckern, gab es diesbezüglich auch schon Schlechteres. Ein monotones Motorenbrummen begleitet den Spieler ständig auf seiner Tour und verursacht schon nach kurzer Zeit Ohrensausen oder gar Kopfschmerzen. Daß die Steuerung nicht allzu realistisch ist, habe ich bereits erwähnt. Durch diese Faktoren bleibt bei HARRICANA der Spielspaß leider sehr schnell auf der Strecke, auch, weil das Programm viel zu einfach zu spielen ist.

Mit solchen Programmen wird sich LORICIEL nicht sehr lange über Wasser halten können, denn nur Qualität kann sich in den heutigen Tagen verkaufen. HARRICANA ist allerdings ein Game, das nicht gerade dadurch besticht. Eigentlich schade, LORICIEL, daß ich Euer Programm nicht weiterempfehlen kann. Und wenn überhaupt, dann nur bedingt.

Hans-Joachim Amann



Vor dem Start sind die Erwartungen noch groß!



Doch dann: gähnende Langeweile . . . *Fotos (2): Atari ST*

Grafik/Animation	**8**
Sound	**5**
Realitätsnähe	**6**
Spaß/Spannung	**6**
Preis/Leistung	**5**

FLOTTER DREIER FÜR ROM?

Programm: World Cup Year 90 Compilation, **System:** Atari ST, Amiga, C-64 (alles getestet), **Empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark (16bit), ca. 65 Mark (C-64-Disk), **Hersteller:** Empire, **Muster von:** [2] / [27] / [39].



Drei auf einen Streich

Anläßlich der Fußball-Weltmeisterschaft im Lande der Spaghettis und Tortellinis erwarb **EMPIRE** die Lizenz dreier Fußballgames, um diese als Compilation zu verschachern. Bei den drei Spielen handelt es sich um **International Soccer** (bei C-64 **Litti's Hot-Shot**), **Kick Off** und den **Track Suit Manager**. Die drei Games werden unter dem Namen **WORLD CUP YEAR 90 COMPILATION** angeboten.

Wenden wir uns dem ersten Spiel zu, **International Soccer** von **Microdeal.** Dieses Programm stellten wir vor exakt zwei Jahren und ein paar Wochen vor, also im Zeitraum, als Holland auf dem besten Weg zur Europameisterschaft war. Da die Vorankündigungen viel von **Microdeals** Produkt erwarten ließen, war man umso enttäuschter, als das fertige Produkt endlich vorlag. Denn hier wurde technisch das Allerletzte geboten. Von taktischen Spielzügen und klug durchdachten Aufbau kann keine Rede sein. Lächerlich auch, daß jeder Abwehrversuch im eigenen Strafraum mit einem Elfmeter geahndet wird. Es bleibt also keine Chance, den Ball aus der Gefahrenzone mit eigener Kraft zu befördern. Hierbei fällt auch ein grober Programmfehler auf, denn es ist durchaus möglich, einen Abwehrspieler nebst Torwart auf der Linie zu postieren! **International Soccer** ist eines der schwächsten Werke von **Microdeal** - ein Werk, das man nicht haben muß!

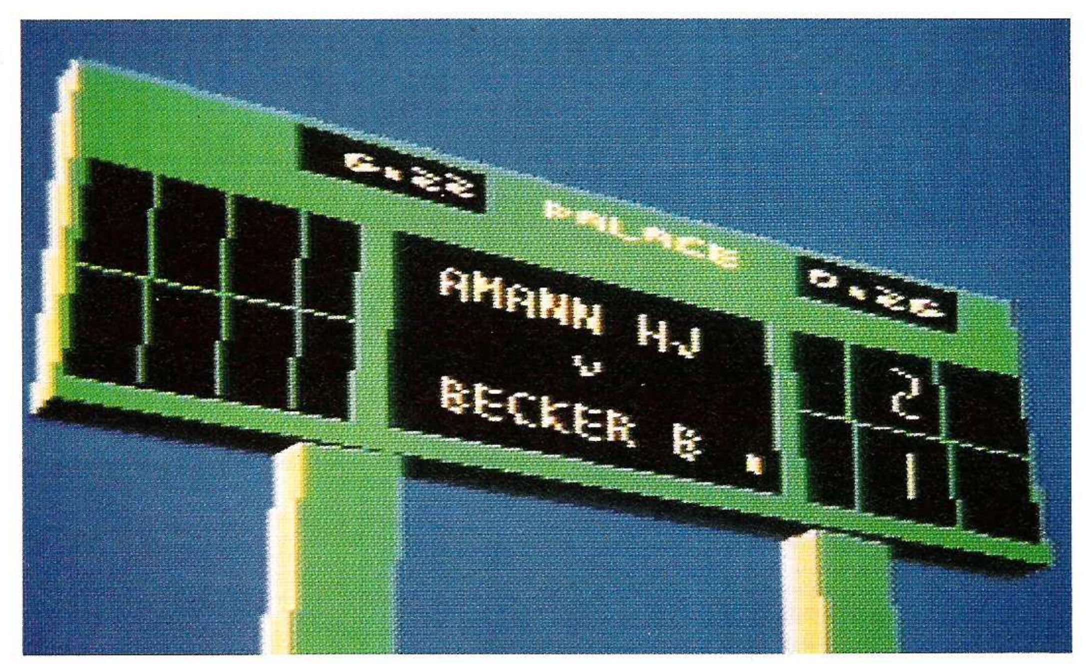
Kick Off von **Anco** hingegen ist die Fußballsimulation überhaupt! Was hier geboten wird, ist einfach genial! Haargenaue Pässe, Fouls, Gelbe und Rote Karten, Frei- und Strafstöße und exakte Ballführung sind nur einige herausragende Merkmale von **Kick Off**. Das Spielfeld wird von oben eingesehen, und alle Spieler sind im genauen Verhältnis dazu gezeichnet. **Kick Off** ist wahnsinnig schnell und bietet langen Spielspaß. Leider ist die C-64-Fassung dieses Games total daneben gegangen und kann keinesfalls empfohlen werden.

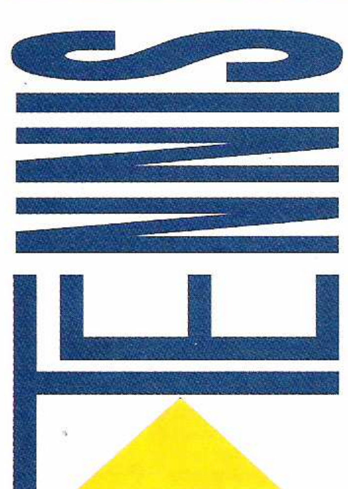
Von **Goliath Games** stammt der **Track Suit Manager**, der in der Ausgabe 5/89 mit einem Hit-Stern gekrönt wurde. Im Gegensatz zu vielen anderen Managern sieht der „Manager" hier seine Spieler nicht taktieren, denn der Spielbericht erfolgt in reiner Textform. In einem speziellen Fenster steht nämlich zu jeder Zeit, was gerade auf dem Rasen passiert. Mit einer von 32 verfügbaren Nationalmannschaften gilt es bei **Track Suit Manager** den Titel des Europa- oder Weltmeisters zu erringen. Viele verschiedene Optionen lassen die taktischen Elemente bei diesem Manager nicht zu kurz kommen. Ein Manager der oberen Klasse!

Zu guter Letzt wollen wir noch ein paar Worte über **Litti's Hot Shot** von **Gremlin** verlieren, oder besser: verschwenden! Dies ist nämlich eines der miesesten Programme dieses Genres überhaupt und kommt den fußballerischen Leistungen Littis keineswegs nahe. Hier stimmt eben nicht alles, oder es stimmt alles nicht oder ganz einfach: Es stimmt nichts! Wer also an dieser Compilation Interesse zeigt, der sollte sich vor allem bei der 8-Bit-Version gründlich überlegen, ob er sie kaufen soll. Die 16-Bit-Fassungen kann ich auch nur bedingt empfehlen, denn legt man ein paar Mark mehr drauf, bekommt man *Kick Off 2* und den *Player Manager*, die beide zweifellos die Besten ihrer Sparte sind.

Hans-Joachim Amann

Gesamtnote: 16Bit	**8**
Gesamtnote: 8Bit	**5**





AUS DER »HEXENKÜCHE«

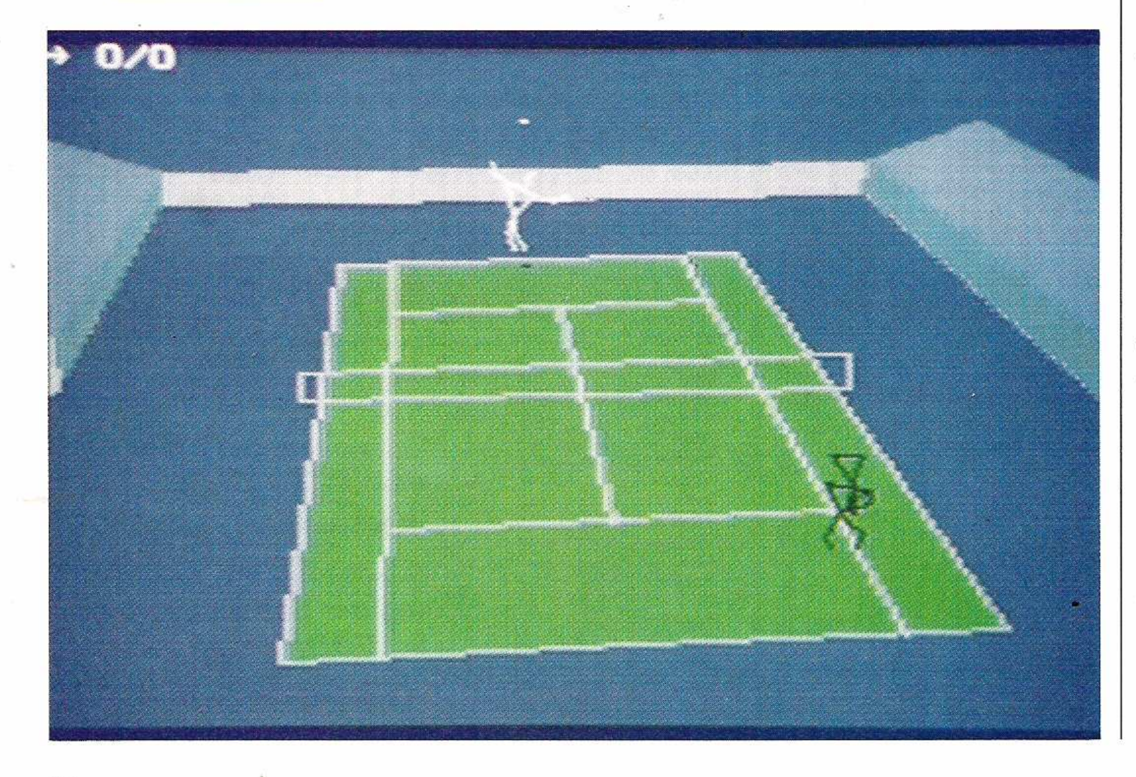
Programm: International 3D Tennis, **System:** C-64 (getestet), Amiga, Atari ST und PC, **Empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Palace Software, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42

Nicht nur die Herstellung von Fußballsimulationen floriert zur Zeit gewaltig, auch Tennisspiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Aus der englischen Softwareschmiede **PALACE**, bekannt durch *Hexenküche*, *Barbarian II* und das erst kürzlich erschienene *Dragons Breath*, steht uns nun **INTERNATIONAL 3D TENNIS** ins Haus. Diese Simulation bietet ein für Tennis-Games völlig neues Konzept, denn der Centre Court und die Spieler sind dreidimensional dargestellt.

Wie bei fast allen Sportspielen dieser Art kann auch bei INTERNATIONAL 3D TENNIS wahlweise gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Partner gelobt und geschmettert werden. Optionen für mehr als zwei Spieler sind allerdings nicht vorhanden. Selbstverständlich sind auch verschiedene Schwierigkeitsstufen vorhanden – vier an der Zahl. Je nachdem, welchen Grad man wählt, kann das Schlagrepertoire nur teilweise ausgenutzt werden; das Spielen an sich ist aber einfacher. Beispiel: Als Amateur „kommt" jeder Aufschlag, und das Spielersprite blinkt, wenn geschlagen werden muß. Mit Spin zu spielen, ist in diesem Modus allerdings nicht möglich. Mit ansteigendem Erfahrungsgrad darf dann als As mit Spin und knallharten „Kunstaufschlägen" gespielt werden.

Ganze 72 verschiedene Turniere weltweit kann der Spieler bei INTERNATIONAL 3D TENNIS spielen. Dabei fehlen weder so wichtige Turniere, wie Paris, Sydney und Wimbledon, noch die „kleineren", wie beispielsweise die Stuttgarter Classics. Diese Veranstaltungen können jederzeit gespielt werden. Wer Lust und Laune hat, der kann auch gleich eine ganze Saison spielen, in der man an verschiedenen Turnieren teilnimmt. Dabei stehen immer mehrere Möglichkeiten zur Auswahl, denn oft liegen mehrere Tuniere im gleichen Zeitraum, so daß abgewägt werden muß, welches gespielt werden sollte. Zwar gerät der Tennis-Crack in die Versuchung, ausschließlich die „Großen" zu spielen, doch sollte immer bedacht werden, daß meist dort die Elite spielt, gegen die man oft allzufrüh ausscheidet. Gegen schwächere Gegner bei weniger hoch dotierten Turnieren läßt sich also oft mehr Kohle machen, weil man weiter kommt. Die Anzahl der zu spielenden Gewinnsätze kann ebenfalls gewählt werden. Wer eben nur mal so 'ne Runde zocken will, der spielt eben nur einen Satz. Wer Zeit hat, spielt eben „like real life" auf zwei, bzw. drei Gewinnsätze.

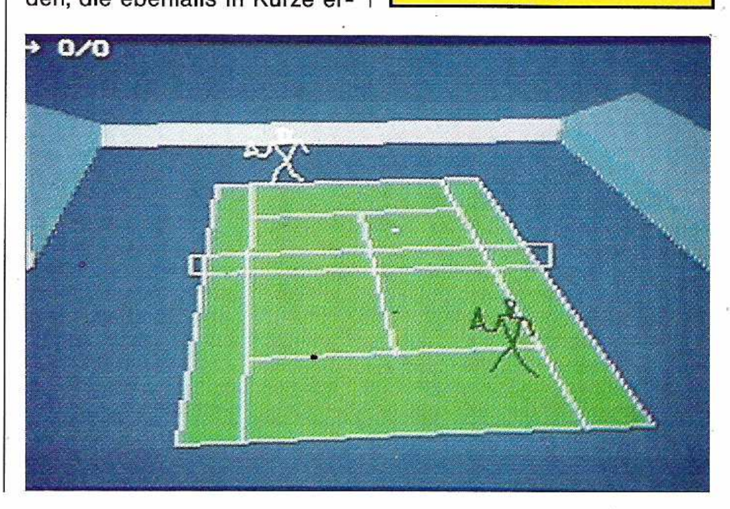
Die Perspektive des Spielfeldes ist variabel. Insgesamt gibt es deren zehn (!), von denen manche aber wegen der Größe und des Blickwinkels schlecht zu spielen sind. Standardperspektive ist die von hinten, die bei fast allen Tennisspielen üblich ist. Wie schon erwähnt, wird das Spielfeld dreidimensional dargestellt, genau wie die Spieler. Dabei fällt auf, daß diese



recht kärglich dargestellt werden. Kopf und Körper bestehen aus zwei Dreiecken, Arme und Beine aus Strichen. Allerdings muß dazu gesagt werden, daß die Figuren sehr gut animiert sind, was heißt, daß ihre Bewegungsabläufe sehr realistisch sind. Nicht gar so realistisch ist das Flugverhalten des Tennisballs, denn dieser macht ziemlich oft Zick-Zack-Bewegungen während des Fluges. Etwas seltsam, wie ich meine. Auch fliegt er des öfteren in merkwürdigen Flugbahnen über den Platz. Apropos Platz: Auf allen möglichen Belägen (Sand, Rasen, Teppich) kann „gematcht" werden. Außerdem stimmen die Beläge „im Spiel" mit denen der Realität überein. In Wimbledon wird also auf Rasen gespielt und in Paris auf Sand.
Die Steuerung der Spieler ist einfach: Man lenkt in die Richtung, in die der Ball kommen soll, und drückt den Feuerknopf im richtigen Moment. Im Amateur-Modus blinkt dazu die Figur, während der Ball in „Schlagweite" ist. Anfangs mag das eine willkommene Hilfe sein, doch kann in diesem Modus nicht das gesamte Schlagrepertoire ausgekostet werden. Interessant wird's nämlich erst, wenn man sich selbst als As bezeichnet und im selben Modus spielt, denn nur in diesem Modus kann mit Spin agiert werden.
INTERNATIONAL 3D TENNIS ist sicherlich ein Novum auf seinem Gebiet, denn ein rein in 3D gehaltenes Tennisspiel gab es bisher nicht. Auch die Masse der angebotenen Turniere ist beachtlich, doch kommt kein wahres Tennisfieber auf. Dies aus mehreren Gründen: Erstens ist INTERNATIONAL 3D TENNIS etwas lahm, was wohl systembedingt ist. Zweitens ist – wie bereits erwähnt – das Flugverhalten des Balles nicht sehr realistisch. Drittens ist es zu einfach zu spielen, und viertens sind nicht alle Schläge auszuführen. Zumindest konnte ich in den Matches während meiner Testphase keinen einzigen Lob entdecken. Zwar kommen manche Bälle so hoch, daß sie geschmettert werden können, doch als Lobs sind diese Bälle nicht zu bezeichnen. Insgesamt ist mir das Geschehen auf den Courts zu unkontrolliert. Zwar sind die Bälle – im Gegensatz zu *Great Courts* – problemlos in die gewünschte Richtung zu schlagen, doch so exakt wie bei *World Court Tennis* oder *Tie Break* kann nicht agiert werden. Positiv zu erwähnen wäre dementgegen noch, daß Netzroller möglich sind. Als Geräuscheffekte ist nach den Ballwechseln ein Raunen der Menge zu vernehmen, und wenn geschlagen wird, dann macht es „ping". Nichts Besonderes – Standard!
Summa summarum: INTERNATIONAL 3D TENNIS hat verdammt gute Ansätze, die auf dem C-64 aber nicht halten, was sie auf den ersten Blick versprechen. Dazu tragen vor allem das seltsame Ballverhalten und die etwas zu niedrige Spielgeschwindigkeit bei. Diesbezüglich kann bei den 16-Bit-Versionen gehofft werden, die ebenfalls in Kürze erscheinen sollen. Wenn das Ganze dann noch etwas realistischer wird, so steht einem Hit wohl kaum noch etwas im Wege. Die C-64-Freaks muß ich allerdings auf das bessere *Tie Break* der Firma *Starbyte* verweisen. Da hat man fürs Geld auf alle Fälle mehr. Tja, PALACE, 30:0 für *Tie Break.*

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	**8**
Sound	**5**
Realitätsnähe	**7**
Spaß/Spannung	**8**
Preis/Leistung	**7**







Programm: Skidz, **System:** Atari ST, **Empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

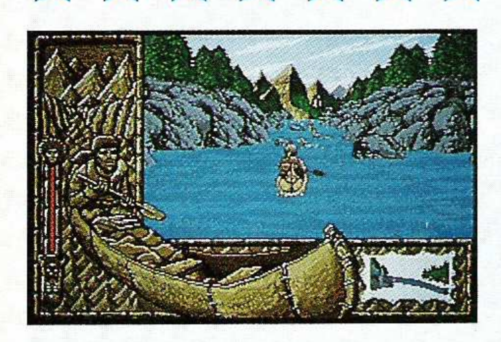
So, Brüder und Schwestern! Mit **SKIDZ** wird sich wieder mal ein wenig sportlich betätigt! Wahlweise wird mit BMX oder Skateboard durch die Stadt gedüst. Aber allein damit ist es nicht getan. Die Fima **GREMLIN** hat diesem Game einen durchaus aktuellen Hintergrund gegeben. Die Hauptaufgabe besteht nämlich darin, Müll aufzusammeln. Die Stadt, durch die man fahren soll, ist nämlich die schmutzigste im ganzen Umkreis – ein richtiges Dreckloch sozusagen.

Überall liegen Papiertüten, Flaschen, Obstreste und anderer Müll in der Gegend rum. Es gilt, nun die einzelnen Bezirke der Stadt abzufahren und natürlich zu säubern. Um eine der Stationen abschließen zu können, müssen mindestens 75 Prozent des Abfalls aufgesammelt sein. Abladen kann man den ganzen Schmutz, indem man mit dem Board oder mit dem Rad einfach nahe an eine der Mülltonnen heranfährt. Dann erscheint eine Prozentzahl auf dem Screen, und man weiß somit, daß man das Zeug los ist.

Natürlich muß diese Aktion in einem bestimmten Zeitraum erledigt werden, wobei man zusätzlich noch auf den Energievorrat achten muß. Beides kann jedoch auch wieder aufgefrischt werden. Ab und zu sieht man Wecker auf der Straße, diese bringen Zusatzzeit. Durch aufgesammeltes Obst wird die Energie wieder aufgefrischt.
Vorsicht ist vor Bordsteinen und ähnlichen im Weg stehenden Dingen geboten! Einerseits kann man sich beim Hinfallen nämlich verdammt weh tun, und außerdem geht das Gefährt auf diese Weise langsam aber sicher zu Bruch. Aus diesem Grunde liegt jedoch auch Kohle auf der Straße. Mit diesem Geld können nach Beendigung eines Levels Ersatzteile für den fahrbaren Untersatz erworben werden.
Neuerungen, Verbesserungen oder Verschlechterungen gibt es bei dieser Umsetzung vom Amiga auf den **Atari ST** nicht. Einziger Unterschied also: Auf dem Diskettenaufkleber steht nun anstatt Amiga Atari ST/STE drauf! Sonst aber gleichen sich beide Versionen wie ein Ei dem anderen.

Sandra Alter

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	6



Programm: Colorado, **System:** PC, Atari ST, **Empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Silmarils, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Der Lone Ranger latscht jetzt auch auf dem IBM und dem Atari ST durch den Wilden Westen. Sein Pferd hat er immer noch nicht gefunden, ansonsten ist er aber weiterhin auf der Suche nach dem legendären Goldschatz der Schmutzfuß-Indianer. Bewaffnet mit Vorderlader, Hackebeil und Bundeswehrmesser muß der Held das Action-Adventure in einer bestimmten Reihenfolge abrollen, um den ersehnten Reichtum zu erlangen und endlich mit dem Dolce Vita (that is whiskey, women and wine – eventuell noch 'n bißchen Ganja, wenn Sie wissen, was ich meine) zu beginnen.
Auf dem Weg durch den dunklen Wald trifft er nicht Radkäppchen und auch nicht den Volvo, dafür aber allerhand Gesindel in Form von heidnischen Rothäuten, die frei nach dem Motto „erst schießen, dann fragen" oder wahlweise „kill them before they grow", wie unser allseits beliebter Fascho-Sheriff John Brown zu sagen pflegte, sofort entsorgt werden sollten. Bei der Entsorgung fallen diverse Utensilien an, wie beispielsweise Felle, Schmuck und dergleichen mehr, die im fahrenden Kramladen des Händlers und Halsabschneiders Mac Biggle gegen das übliche Überlebenspaket (Schießpulver, Vitaltonika wie Doppelherz oder Galama, Bomben etc.) eingetauscht werden können.

Alles in allem hat sich gegenüber der **Amiga**-Version nichts geändert. Die Grafik ist bei IBM und ST nach wie vor nur befriedigend, der Sound läßt immer noch zu wünschen übrig, die Eingeborenen explodieren im Augenblick des Todes weiterhin mit einem Knall, und auch die Motivation wurde in keiner Weise gesteigert. Einzige Neuerung ist die Option, das Game wahlweise in Deutsch oder Englisch zu starten, wobei dann in der deutschen Übersetzung solche Errors wie „Willkommen im fröhlichen Jagdgebiet" (sollte wohl eher „Willkommen in den ewigen Jagdgründen" heißen) auftauchen.

Klaus 'Cruiser' Segel

	IBM/ST
Grafik/Animation	6/7
Sound	piep/6
Spielablauf	6/6
Motivation	7/7
Preis/Leistung	5/5

Programm: Grave Yardage, **System:** IBM & Kompatible (CGA, EGA), **Empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Activision, USA, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

American Football wird sicherlich schon als eine äußerst harte Sportart angesehen, doch im Vergleich zu diesem noch recht fairen Teamsport geht's bei **GRAVE YARDAGE** erst so richtig zur Sache. Frei nach dem Motto „Erlaubt ist, was Spaß macht" braucht Ihr in diesem Football-Verschnitt von **ACTIVISION** keinerlei störende Regeln zu fürchten, die einer brutalen Spielweise im Weg stehen würden. Im Gegensatz zu der amerikanischen Football-Vereinigung (NFL) bietet Euch die Monster Football League von GRAVE YARDAGE endlich einmal Spiele, in denen reichlich Blut fließt und zudem einige Köpfe rollen. Am eigentlichen Spielprinzip, ganz abgesehen von den „unhübschen" Prügelszenen auf der Tummelwiese, hat sich dagegen nichts geändert, so daß bei GRAVE YARDAGE natürlich vor allem Spieler mit American Football-Erfahrung gefragt sind. Soweit zum Spielgeschehen. Verglichen mit der ursprünglichen **C-64** -Version kann die Umsetzung für die **IBM & Kompatiblen** standesgemäß Pluspunkte verbuchen. Während in Sachen Sound, der zumeist nur auf ein paar mittelprächtige Effekte hinausläuft, beide Fassungen noch gleich aufliegen, hat der PC bei der Grafik (zumindest in EGA) die Nase vorn. Insbesondere die teilweise fast schon lustig anmutenden „Monstergrafiken" wurden hübsch gezeichnet. Gleiches gilt für die Spielgrafik, die recht brauchbar in Szene gesetzt wurde. Allerdings soll keinesfalls verschwiegen werden, daß die Macher von GRAVE YARDAGE ganz auf Scrolling des Spielfeldes verzichtet haben. Stattdessen gibt's nur eine antiquierte Umblendetechnik zu bestaunen. Doch die hohe Motivation während der „Ball-Schlachten" entschädigt sicherlich für die technischen Mängel von GRAVE YARDAGE, zumal dieses Game noch einige zusätzliche Features (Spielzugeditor etc.) beinhaltet. Kurzum: Mittelprächtig!



Torsten Blum

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Programm: Cloud Kingdoms, **System:** Amiga, C-64, IBM & Kompatible (CGA, EGA), **Empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Millenium, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42

Die Jungs von **MILLENIUM** waren wirklich fleißig, schließlich haben sie der ursprünglichen **Atari ST**-Fassung von **CLOUD KINGDOMS** gleich drei weitere Versionen folgen lassen. Vom eigentlichen Spielablauf wie auch vom Levelaufbau her ist bei den Umsetzungen glücklicherweise alles beim alten geblieben. Freut Euch also auf ein nett gemachtes Geschicklichkeitsspielchen, das sich gerade durch seine vielfältigen Extras auszeichnet. Die zahlreichen Levels wurden jedenfalls äußerst unterschiedlich aufgebaut, wodurch jeder einzelne Parcours seine eigenen Tücken aufweisen dürfte. Die **C-64** -Freaks unter Euch müssen aber leider Gottes mit einem etwas abgespeckten CLOUD KINGDOMS vorliebnehmen, denn für C-64-Verhältnisse fiel Spielgrafik und Scrolling eher dürftig aus. Dagegen zeugen Sound wie auch die vielen Effekte von einer guten Qualität. Im Vergleich zur ST-Version gibt's auf den PC's nicht sehr viele Abstriche zu vermelden. Lediglich das Scrolling holpert stellenweise ganz kräftig. Ebenso hatte ich mir von der EGA-Grafik und den Sound FX etwas mehr versprochen. Alles in allem dürfen sich die PC'ler aber durchaus auf eine gelungene Umsetzung für ihren Rechner freuen. Bliebe nur noch die Amiga-Konvertierung, die in nahezu jeder Hinsicht als 1:1-Umsetzung der ST-Fassung bezeichnet werden kann. Etwas Enttäuschend präsentierte sich ferner das Scrolling, schließlich geht die ganze Chose wie auf dem ST äußerst unsauber vonstatten. Einzig und allein der Sound geriet meines Erachtens einen Deut besser, obwohl der Amiga keinesfalls alle Register zieht. Trotz alledem ganz brauchbar.

Torsten Blum



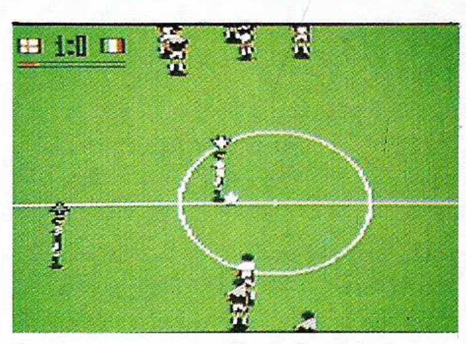
	Amiga/IBM/C-64
Grafik	7/7/6
Sound	6/4/8
Spielablauf	9/9/9
Motivation	9/9/8
Preis/Leistung	7/7/6

Programm: World Cup Soccer Italia '90, **System:** Atari ST und C-64, **Empf. VK-Preis:** ca. 85 DM (16bit), 50 DM (8bit), **Hersteller:** Virgin Games, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

Sie reißt und reißt nicht ab: die Flutwelle von Fußballspielen für die Heimcomputer. Sind es keine neuen Games dieses Genres, die uns erreichen, so sind es eben Konvertierungen. So auch bei **WORLD CUP SOCCER '90**, das wir schon in der letzten Ausgabe für den Amiga vorstellten. Dieses erreichte uns nämlich nun für den **Atari ST** und **C-64**. Die Qualität von WCSI '90 war schon auf dem großen Commodore recht zweifelhaft, und so verspreche ich mir von der Atari-ST-Version nicht allzuviel. Doch was ich dann sehe, unterbietet meine Vorstellungen dann doch noch um einiges. Grafisch scheint diese Version nämlich um einiges abgespeckt worden zu sein. Dies bezieht sich zwar „nur" auf die Farbenvielfalt, sieht aber dennoch etwas ärmlich aus, denn die paar Farben, die die Amiga-Version bot, wären ohne Probleme auch auf den ST rüberzubringen gewesen. Doch wahrscheinlich waren die Programmierer nicht fähig, mit der gleichen Anzahl von Farben zu scrollen. Soundmäßig geht's ganz und gar daneben ab. So wurde auf die Sprachausgabe verzichtet, und die Trillerpfeife besteht auch nur noch aus einem nervtötenden Ton.

Noch nervtötender ist dieser beim C-64. Einfach schrecklich, was hier als Schiedsrichterpfeife „angeboten" wird. Schon nach kürzester Zeit geht einem dieses Geräusch nicht nur auf den Keks. Grafisch werden hier natürlich systembedingte Abstriche gemacht, doch ist die Grafik allgemein nur Mittelmaß. Mager, was hier geboten wird.

Spielerisch sind beide Versionen genauso schlecht wie die des Amiga. Sie weisen die gleichen technischen Mängel auf und sind durch und durch nicht zu empfehlen.



Hans-Joachim Amann

	ST/C-64
Grafik/Animation	7/6
Sound	2/2
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	6/4
Preis/Leistung	6/4



Programm: Operation Thunderbolt, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Ocean Software, **Muster von:** [27], [39], [42].

Die **OPERATION THUNDERBOLT** tobt weiter! Als zuständiges Waffensystem muß diesmal der gute alte **C-64** herhalten, denn **OCEAN** hat sich erbarmt, die schon auf den 16-Bit-Rechnern mittelmäßig in Szene gesetzte Bildschirmschlacht nun für den populären Brotkasten zu konvertieren. Als ob wir's nicht schon tausend Mal gehabt hätten, spielen auch hier Terroristen, Geiseln und unerschrockene Befreiungs-Söldner wieder die Hauptrolle. Durch insgesamt acht actionreiche Level muß sich der Spieler nun kämpfen, ehe er die Geiseln aus den Klauen des Bösen befreit hat. Zahlreiche Terroristen wollen ihn daran natürlich mit allen Mitteln hindern. So artet denn die Befreiungs-Aktion einmal mehr zur tierischen Ballerei aus, wobei es gilt, alles abzuknallen, was auf dem Screen aufkreuzt. Hochbewaffnete Terroristen müssen dabei ebenso „unschädlich" gemacht werden wie Panzer und Hubschrauber. Extra-Munition (Patronen), Granaten sowie Zielfernrohre (werden später als Fadenkreuz dargestellt) stellen willkommene „Arbeitshilfen" dar. Die einzelnen Level werden dabei abwechselnd perspektivisch oder von rechts nach links gescrollt, wobei die Programmierer auf ein gewisses Ruckeln (oder sollte ich sagen: „Rucken"?) nicht ganz verzichten wollten. Auch bei der Animation der zahlreichen und teilweise grobkörnigen Sprites lief nicht alles so glatt, wie es nachher aussehen sollte. Der Schwierigkeitsgrad ist gegenüber den 16-Bit-Versionen nun zurückgegangen, dafür hat sich der Spielablauf jetzt fast auf Null reduziert.
C-64-Besitzer sollten sich dieses Spiel wirklich nicht antun, denn auf dem Ballerspiel- und Metzel-Sektor gibt's wahrlich Besseres! *Peter Braun*

Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	1
Motivation	3
Preis/Leistung	4



Programm: Arkanoid II – Revenge of Doh, **System:** IBM PC, ab DOS 2.1 aufwärts, Hercules, CGA, EGA, VGA. AdLib und CMS werden unterstützt, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Taito, **Muster von:** Peksoft, Gilching (Tel. 08105/8037).

Kurz bevor es in Vergessenheit geriet, hat sich **TAITO** noch einmal aufgerafft und **ARKANOID II** für den „guten, alten" **PC** konvertieren lassen – mit großem Erfolg, wie man sieht. Trotz aller Unkenrufe spielt man diesen ersten, wirklich populären *Breakout*-Vertreter heute noch gerne.
TAITO hat 'ne Menge dafür getan, daß die *Breakout*-Fans auch vor dem PC ihren Spaß haben werden. Dafür sorgen neben guter Grafik noch die (AdLib-)Mucke sowie das unverändert tolle Gameplay. Wie schon seit Jahren bekannt, gibt's auch hier immer noch jede Menge Level, die vom Schwierigkeitsgrad her simpel bis hundsgemein sind. In jedem Level gibt's weiterhin zwei Ausgänge, die beide zu einem anderen Level in der nächsten Runde führen. Will heißen: Pro Runde zwei verschiedene Screens, wovon man einen durch den Ausgang im vorherigen Bild anwählt. Eines der zwei Bilder ist dann immer ein bißchen schwieriger als das andere... Dazu kommen noch die unzähligen Extras wie Energy-Ball, Extension, Wumme, Freileben, Schatten, Doppelschläger und noch vieles mehr, die das Spielerleben bereichern. Wem das nicht reicht, der kann mit dem eingebauten Construction-Kit eigene Level erstellen.
Zur Freude des Spielers hat auch die Grafik nicht an Reiz verloren. Unter EGA/VGA gibt's viele schöne Level, die allesamt augenfreundlich zum Spielen einladen. Selbst unter Hercules sieht ARKANOID II noch gut aus. Den leicht flackernden Schläger nimmt man ohnehin kaum wahr. Erfreulicherweise gibt's auch dezente AdLib-Musi, die das Spiel kaum wahrnehmbar untermalt. Mouse-Besitzer sollten jetzt unbedingt ein Auge auf diesen Klassiker der Geschicklichkeitsspiele werfen. Feuchte Hände sind garantiert! *Peter Braun*

Grafik	9
Sound (AdLib)	3 (7)
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Programm: E-Motion, **System:** PC, **Empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** [27] / [39] / [42].

Das „E" von **E-MOTION** der Firma **U.S. GOLD** steht für Einstein. Dieser Typ war ziemlich genial – auch wenn er in der Penne mal 'ne Ehrenrunde gedreht hat. Das hier besprochene Game ist auch genial, trägt also Einsteins Initial zu Recht. Zwei Monate nach Erscheinen dieses Spielchens bekommen nun endlich auch die **PC**-User ihre Chance – und noch dazu eine prächtig gemachte Version!
Die Versionen für den Amiga und den Atari ST sind grafisch hervorragend gelungen: Gute Animationen, schöne farbliche Abstufungen mit Moiræ-Muster und exakte Steuerung. Auch die Versionen für den Amstrad und den C-64 waren nicht zu verachten, zwar nicht so gut wie die der 16-Bitter, aber eben den Systemen entsprechend.
Die nun vorliegende Version übertrifft die anderen sogar. E-MOTION weiß diesmal mit völlig fließenden Farbverläufen zu beeindrucken. Steuerung und Animationen haben nichts an ihrer Perfektion verloren. Dazu muß gesagt werden, daß bei unserem Test eine VGA-Karte verwendet wurde. Spielbar ist E-MOTION aber auch mit allen anderen Grafikkarten.
Das einzige, was hier zu bemängeln wäre, ist dieses nervende PC-Gedüdel. Ich für meinen Teil nehme für ein solch gutes Game dieses kleine Manko gern in Kauf. Die Steuerung läuft hier wahlweise über Tastatur oder Joystick. Egal, welche Möglichkeit man wählt, beides funktioniert problemlos. Wenn man nämlich die Steuerung über die Tastatur wählt, sind schließlich nur drei Tasten zu belegen, und das ist wahrhaftig nicht viel!
Weil dieses Game noch besser, noch schöner, noch genialer, noch einsteiniger ist, bekommt's auch diesmal wieder einen Hitstern! Verdient hat es den allein schon wegen der originellen Spielidee. Also, dann, endlich läuft E-MOTION auch mit fliegenden Fahnen in den deutschen Büros ein! *Sandra Alter*

Grafik	10
Sound	2
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10





Programm: Ghosts 'n Goblins, **System:** Amiga, Atari ST, **Empf. VK-Preis:** ST 70 DM, Amiga 80 DM, **Hersteller:** Elite Systems, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

Alle Achtung! **ELITE** hat zum zweiten und dritten Mal in der Oldie-Kiste gekramt und erneut jede Menge **GHOSTS 'N GOBLINS** zum Leben erweckt. Die fröhliche Jagd nach dem entführten Burgfräulein findet diesmal auf dem **Atari ST** (nur mit doppelseitigen Laufwerken!) und dem **Amiga** (nur A2000 oder A500 mit 1 MByte) statt. Der holde Ritter hat's diesmal allerdings etwas schwerer, denn in puncto Spielbarkeit reicht keine der beiden Versionen an die PC-Fassung heran.

Ritter Namenlos kämpft sich immer noch durch sechs schwierige Level, um am Ende die „schöne Jungfrau" aus den Klauen des Bösen zu befreien. Daran wollen ihn – wie gewohnt – zahlreiche Geister, Flattermänner, Zombies und andere Halbtote hindern. Mit verschiedenen Waffen, die allerdings erst aufgesammelt werden müssen, kann sich unser Held zur Wehr setzen. Bei Tuchfühlung mit dem Feind verliert er gar erst seine Ritterrüstung, ehe er nach nochmaligem Kontakt einen Platz auf dem Heldenfriedhof bekommt. Nach drei mißlungenen Versuchen ist dann im wahrsten Sinne des Wortes „Sense"...

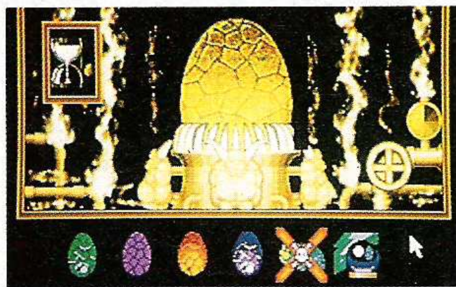
Bei der denkbar unproblematischen Umsetzung der Spielidee hat ELITE jedoch nicht darauf verzichtet, ein paar störende Macken mit einzubauen – um den Spieler bei schlechter Laune zu halten. Die ST-Version ist zu schnell und die Steuerung etwas unpräzise, was zu hektischem und schwer kontrollierbarem Spiel führt. Über das nicht ganz flüssige Scrolling sieht man hinweg, denn beim Amiga wird's noch schlimmer: Springt der Ritter, wird das Scrolling plötzlich schneller. Nach der Landung geht's im alten gemächlichen Tempo weiter. Bei jeder Waffenbenutzung bleibt der Recke stehen, was jeden Spielfluß unterbindet. Als Entschädigung soll man denn auch den Sound verstehen, der sich bei beiden Maschinen wenigstens *etwas* von den ansonsten mißratenen Umsetzungen des 86er Originals abhebt.

Peter Braun

	Amiga/ST
Grafik	6/6
Sound	7/6
Spielablauf	3/5
Motivation	4/6
Preis/Leistung	3/5







Programm: Dragons Breath, **System:** Atari ST, **Empf. VK-Preis:** 85 Mark, **Hersteller:** Palace Software, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

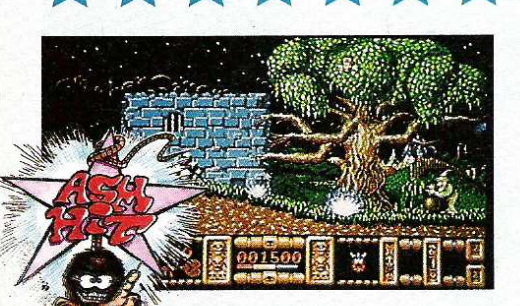
Nun ist es auch für den **Atari ST** erhältlich: das Fantasy-Strategie-Spiel aus dem Hause **PALACE** namens **DRAGONS BREATH**. Die Story zu dem Programm ist schnell erklärt: In einem Land namens *Anrea* steht ein Berg, dem üble Kräfte nachgesagt werden. Durch diese Kräfte wird das Land um diesen Berg von Zeit zu Zeit von Kriegen und Hungersnöten heimgesucht. Zu wohl besseren Zeiten führen soll die Unsterblichkeit, die der Spieler erlangen soll. Hierfür ist es aber nötig, drei Teile eines Talismans zu finden, die im Umland versteckt sind. Diese Aufgabe kann jedoch nur von den selbst gezüchteten Drachen erledigt werden. Außerdem stehen dem Spieler zwei Widersacher gegenüber, die wahlweise vom Computer oder von menschlichen Partnern übernommen werden.

Die Grafik der Amiga-Version konnte mich begeistern, die des STs ebenfalls, denn sie ist nahezu identisch. Daß der Sound ein Stückchen schlechter ist, ist ja beinahe schon eine Selbstverständlichkeit, doch **das** tut dem Spiel keinen Abbruch. Vielmehr ist es das etwas unausgefeilte Gameplay, was mich an DRAGONS BREATH stört. Denn der Spielablauf ist von Spiel zu Spiel (fast) derselbe und bietet nicht allzuviel Abwechslung. Die meiste Zeit verbringt der Spieler damit, sich Drachen zu züchten und damit durch die Lande zu fliegen, um irgendwo einen Teil des Talismans zu finden. Hin und wieder läßt man einen Zauberspruch los, und das war's dann auch (grob gesagt).

Die Ansätze zu einem Klassespiel sind zweifelsohne vorhanden, doch wurden sie teilweise schon im Keim erstickt. Wer sich für DRAGONS BREATH interessiert, der sollte zumindest einmal probespielen, denn viele wird es sicherlich enttäuschen.

Hans-Joachim Amann

Grafik	**10**
Handhabung	**9**
Story	**9**
Atmosphäre	**8**
Preis/Leistung	**8**



Programm: Fire and Brimstone, **System:** Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** Rushware.

Freudige Nachricht für alle **Amigianer**!!! **FIRE AND BRIMSTONE** von **FIREBIRD** ist nun endlich auf den Amiga umgesetzt. Man hat die Aufgabe, als der Gott Thor durch verschiedene Welten zu reisen, um gefahrbringende Dämonen endlich für immer auszulöschen.

Auf seinem Weg durch die Götterwelten lauern viele todbringende Wesen. Oft bleibt Thor einfach keine andere Möglichkeit, als die Hindernisse in mehren Anläufen zu bewältigen. Dies ist jedoch kein Grund zu verzagen, denn wie heißt es so schön: Nur Übung macht den Meister. Und das Üben macht auf dem Amiga genausoviel Spaß, wie auf dem Atari ST.

Grafiken, Animationen, Effekte – ich habe wirklich an nichts etwas auszusetzen. Das gleiche in Amiga, eben. Nur etwas Klitzekleines ist mir aufgefallen. Dies kann aber nur einem eingefleischten FIRE-AND-BRIMSTONE-Spieler/in wie mir auffallen. Die Soundeffekte kommen nicht ganz so gut raus wie beim Atari ST. Wobei man aber auch nicht von schlechtem Sound reden kann. Wie gesagt, kaum merklich.

Tja, das war's dann erst mal, oder? Nee, doch noch nicht ganz. Einen hammer immer noch. Nämlich: Die deutsche Anleitung. Auch das ist eine Neuerung, die allerdings schon zu erwarten war. So, das war's nun aber wirklich! Jetzt heißt's: Asbestkleidung anlegen, und sogleich die Reise durch das altnordische Königreich antreten.

Sandra Alter

Grafik	**11**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**





Programm: Heavy Metal, **System:** Amiga, Atari ST, PC, **Empf. VK-Preis:** Amiga/ST ca. 65 Mark, PC ca. 85 Mark, **Hersteller:** Access Software, USA, **Muster von:** 2.

Von jetzt ab werden auch alle **Atari-ST-**, **Amiga-** und **PC-**User dazu aufgefordert, den „Krieg zu lieben". **HEAVY METAL** aus dem Softwarehaus **ACCESS** gibt es jetzt für die 68.000er Systeme. Der Spielablauf der neuen Versionen gibt natürlich auch nicht mehr her als die schon von uns getestete C-64-Version. Nur war es beim Achtbitter so, daß die Grafik relativ schlecht war, dafür aber der Sound hoch bewertet werden konnte. Beim Amiga und Atari ST ist es nun genau umgekehrt: Vom Sound bekommt man Ohrensausen, die Grafiken aber erfreuen das Auge – jedenfalls im Gegensatz zum bisher Gesehenen. Vor allem das Titelbild und die Menüauswahl haben an Attraktivität gewonnen.

Damit wirkt das ganze Programm etwas positiver, denn: Auf Sound kann man eventuell verzichten, nicht aber auf ansehnliche Grafiken. Die PC-Version schneidet allerdings wieder schlechter ab. Die angepriesene VGA-Grafik bietet nur ein Minimum ihrer eigentlichen Kapazität. Trotzdem hat diese Version einiges mehr zu bieten als die für den 64er.

Aber wie schon erwähnt, ist der Spielablauf vom Eigentlichen her einfach schnarchmäßig und vom Thema her eine Frechheit. Auch die Anleitung enthält immer noch diese Aussprüche, die von dem Österreicher mit Seitenscheitel und Schnauzbart stammen könnten, der noch zudem stolz war, ein Deutscher zu sein. Meiner Meinung nach ist diese Anleitung einfach oberübelster Sorte. Ich möchte mal wissen, was sich der Verfasser dieser Lektüre dabei gedacht hat? Die Leute per Anleitung zum Spiel zu animieren, ist ja schön und gut, aber für das hier Abgedruckte fehlen mir geradezu die Worte.

Sandra Alter

	Amiga/ST/PC
Grafik	**9/9/7**
Sound	**5/5/6**
Spielablauf	**7/7/7**
Motivation	**6/6/6**
Preis/Leistung	**7/7/7**





Programm: F-29 Retaliator, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** [7], [15], [21].

Ganz so „schlimm", wie ich es bei der **Amiga** -Vorabversion noch prophezeit hatte, ist die endgültige Fassung von **F-29 RETALIATOR** dann glücklicherweise doch nicht ausgefallen. Im Gegenteil: Selbst der im Bereich der Flugsimulatoren schwach besetzte **Atari ST** darf sich mit diesem **OCEAN**-Produkt auf eine völlig neue Dimension in Sachen Compu-Fliegerei freuen. Selten nämlich gelang eine Konvertierung für diesen Rechner derart prächtig. Neben zehn Trainingsmissionen erwarten Euch bei F-29 RETALIATOR ferner drei komplexe Szenarien, die sich wiederum aus zahlreichen Einzelmissionen zusammensetzen. Angefangen von noch relativ „harmlosen" Luftduellen gilt es für Euch als Pilot einer F-29 Gaummann bzw. F-22 Lockheed, feindliche Ziele Eurem Bombardement auszusetzen. Jedenfalls haben die Macher von F-29 RETALIATOR wirklich aus dem vollen geschöpft, so daß sich der Spieler auf ein äußerst umfangreiches Repertoire an heiklen Aufträgen freuen darf. Verglichen mit der einfach phantastisch geratenen Amiga-Fassung weiß auch der Atari ST einiges an Finessen auf den Screen zu zaubern. Insbesondere das Scrolling setzt neue Maßstäbe im Genre der ST-Flugis, obwohl die Flüssigkeit bei der Konvertierung ein wenig gelitten zu haben scheint. Die eigentliche Landschaftsgrafik bietet unzählige Objekte (Kraftwerke, Straßen, Panzer etc.), die allesamt brillant in Szene gesetzt wurden. Lediglich etwas mehr „Bergkulisse" wäre wünschenswert gewesen, doch wen stört's? Kurzum: Den Hitstern hat sich F-29 RETALIATOR (sowohl ST als auch Amiga!) nun wirklich verdient.

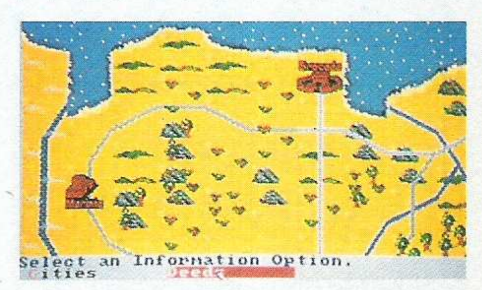
Torsten Blum

Grafik	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	9
Preis/Leistung	9



Programm: Sword of Aragon, **System:** Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Muster von:** U.S. Gold, Manchester, England.

Einige Monate sind schon ins Land gestrichen, seitdem der amerikanische Strategiespezialist **SSI** mit **SWORD OF ARAGON** für **IBM** & Konsorten aufwarten konnte. Endlich kommen nun auch die Amiga-Freaks in den Genuß dieses damals durchaus ansprechenden Strategiespieles. In diesem Game gilt es für den Spieler wieder einmal, Ruhe und Ordnung in ein zerrüttetes Königreich zu bringen. Grob läßt sich SWORD OF ARAGON in zwei unterschiedliche Spielteile aufspalten. So besteht die Aufgabe während der Anfangsphase darin, die eigene Machtposition kräftig auszuweiten, indem der Spieler z.B. ein äußerst schlagkräftiges Heer aufstellt. Auf der zweiten Spielebene geht's aber erst so richtig zur Sache, schließlich stehen Euch hier kriegerische Auseinandersetzungen en masse bevor. Im Gegensatz zu anderen Produkten des amerikanischen Herstellers liegt der Reiz dieses im typischen Fantasy-Look gehaltenen Strategiespieles im überaus einfachen Spielaufbau und nicht etwa in der sonst üblichen Komplexität, die sich vor allem im Optionsumfang äußerte. Trotz alledem spielt Strategie einen nicht zu unterschätzenden Faktor in diesem Spiel, was reine „Adventuristen" doch eher abschrekken dürfte. Freunde dieses Genres kommen dagegen voll auf ihre Kosten. Von der technischen Seite her sieht es bei SWORD OF ARAGON leider Gottes nur mittelprächtig aus. Insbesondere die Grafiken werden gängigen Amiga-Verhältnissen keinesfalls gerecht. Vielmehr erinnert die Umsetzung an die ohnehin schon schlecht ausgefallene Fassung für die MS-DOS-Rechner. An Soundeffekten gibt es ebenfalls nicht gerade viel zu hören. Aus diesem Grunde solltet Ihr dem Kauf besser ein „Probespielchen" vorausschicken.



Torsten Blum

Grafik	5
Handhabung	8
Technik/Strategie	9
Spielwert	8
Preis/Leistung	7

Programm: Greg Norman's Ultimate Golf, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics Limited, **Muster von:** [27] / [39] / [42].

Nun golft er auch auf dem Atari ST und dem PC – der alte Greg Norman nämlich, den **GREMLIN** für sein neuestes Simulations-Werk mißbrauchte. Das Programm erhielt den Namen **GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF** und erschien erst kürzlich für den Amiga. Leider konnte es nicht überzeugen, da die Simulation eine komplizierte Benutzerführung aufwies und zudem einige Bugs enthielt.
Wie schon bei der Amiga-Version können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten oder Teams bilden. Wahlweise kann im *Strokeplay*- oder im *Matchplay*-Modus gespielt werden. (Erläuterungen zu diesen Spielarten und zum Golf allgemein siehe ASM 6+7/90, Seite 53.) Selbstverständlich kann auch allein gegen den Computer gekämpft werden, der bis zu drei Golfer übernimmt. Da sich beim Spiel gegen den Computer auf dem Amiga ein entscheidender Bug offenbarte, warf ich auf diesen Modus nicht nur einen Blick, sondern testete ihn gründlich. Ich nehme es vorweg: Es tauchte im gesamten Spiel kein einziger Bug auf – keiner! Das ist zwar erfreulich, doch ist immer noch dieselbe umständliche Bedienung vorhanden. Bevor ein Schlag ausgeführt werden kann, muß sich der Golfer durch mindestens drei Menüs wursteln, ehe ein Schlag genau plaziert geschlagen wird. Wenn ich da an Programme wie *Leaderboard* denke, so bin ich der Meinung, daß dies hätte besser gelöst werden können.

Ansonsten ist GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF mit der Ur-Fassung identisch. Sowohl bei der Grafik als auch bei den Geräuscheffekten hat sich nichts geändert. Da aber die entscheidenden Bugs nicht vorhanden sind, sind die ST- und PC-Version bei weitem motivierender, vor allem, wenn alleine zu Werke gegangen wird.



Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	8
Sound	2
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	8





Programm: Where in the world is Carmen Sandiego?, **System:** IBM PC, Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. DM 99, **Hersteller:** Broderbund, **Muster von:** Rainbow Arts.

Kunstdiebstahl in Oslo! Wertvolles Kulturgut ist von einem Unbekannten entwendet worden. Einziges Merkmal des Verdächtigen: eine Tätowierung am Arm. Löst den Fall innerhalb einer Woche, um befördert und mit der nächsten Aufgabe betraut zu werden. Quer durch die Welt fliegt Ihr auf der Hatz nach den offenbar gut organisierten Kunsträubern. Dabei stehen Euch zehn Dossiers der Verdächtigen zur Verfügung. In jeder der Hauptstädte könnt Ihr an mehreren Orten Hinweise bekommen. Jede Handlung (Flug, Besuch) kostet mindestens eine, meist aber mehrere Stunden, nachts schlaft Ihr. Logisch, daß Ihr zur rechten Zeit am rechten Ort recherchieren müßt, um die Langfinger nicht nur zu identifizieren, sondern jeweils auch festzunehmen. Die gesammelten Merkmale der oder des Verdächtigen könnt Ihr in den Polizeicomputer eingeben. Der vergleicht dann seine Dossier-Daten und erläßt, wenn er den Täter identifiziert hat, einen Haftbefehl.

Schon 1985 erschien **CARMEN SANDIEGO** für die 8bitter, gefolgt von *Where in the USA is C.S.* Gibt es heute komplexere Geschichten, so sind doch die reichlich verspäteten Umsetzungen für **PC** und **Amiga** ordentlich gemacht. Jede Stadt wird durch ein sehr schön gemaltes, typisches Bild symbolisiert (beim IBM sogar mit VGA-Qualität) und die Akten jeweils mit einem gelungen, comicartigen Porträt des/der Verdächtigen verziert. Ihr wählt die verschiedenen Menüpunkte und Ikonen (Flug, Stadtauflistung, Computer usw.) mittels Joystick oder Tasten (PC) bzw. Maus (Amiga) bequem an. Die Amiga-Version besticht durch eine kleine Trickfilm-Sequenz, Pink-Panther-ähnliche Anfangsmusik und noch feinere Grafik als beim PC. Passende Begleitgeräusche gibt's beim Amiga außerdem. Die gut 20seitige Anleitung beider Versionen ist deutsch. Als Bonbon und Spielhilfe liegt jeweils der 1990er „World Almanac", bei – das noch gewichtigere US-Pendant unseres Nachschlagewerkes. Nicht-Profis können sich's einmal ansehen.

Eva Hoogh

	PC/Amiga
Grafik	8/9
Sound	3/7
Story	9
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	7



Programm: Ultima IV, **System:** Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Origin/Mindscape, **Muster von:** 47.

Während der sechste Teil der **Ultima**-Reihe schon die **MS-DOS**-Freaks begeistert, kommen nun endlich auch die Konsolenbesitzer in den Genuß der Suchtserie.
ORIGIN hat sich beim Umsetzen große Mühe gegeben und das ganze Spielgeschehen gut herübergebracht. Die Grafik ist bunter und *etwas* feiner als die gewohnten PC-Landschaftsblöcke, das Scrolling gut. Besonders schön geworden sind die Bilder des Vorspanns. Vor Spielbeginn ertönt mittelalterliche Musik, die einiges aus dem Sega-Soundchip herausholt. Danach allerdings „erfreuen" Euch nur noch Begleitgeräusche, auf die Ihr getrost verzichten könnt. Besonders geht einem das laute Ratschen auf die Nerven, das jeden Eurer Schritte untermalt. Hier haben die Programmierer zuviel des Guten getan!
Einzige weitere Kritik: Die Handhabung ohne Tasten ist ziemlich umständlich. Wollt Ihr Euch z.B. unterhalten, muß der Menüpunkt mit Joystick angewählt und jedes einzelne Kommando per Feuerknopf bestätigt werden. Hartgesottene Rollenspieler werden sich aber dadurch kaum die Freude am komplexen Spiel nehmen lassen. Drei Spielstände sind speicherbar, und Ihr könnt Euch auf eine 120seitige, komplett in Deutsch gehaltene Anleitung freuen. Sega-Besitzer, unbedingt anschauen!

Eva Hoogh

Grafik	8
Vokabular	menugesteuert
Story	11
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



Programm: Sim City, **System:** Atari ST, **Empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** infogrames, Frankreich, **Muster von:** Bomico, Frankreich.

Na also, es geht doch! Heißhungrig lief ich wochenlang dem Postboten hinterher, um endlich **SIM CITY** für den **Atari ST** ergattern zu können. SIM CITY hatte mich auf dem PC schlichtweg fasziniert, und je länger die Umsetzung auf sich warten ließ, desto größer wurden meine Erwartungen. Und nun ist es da!
Bei SIM CITY spielt man Gott und Städteplaner zugleich. Aus vorgegeben Szenarien, Städten oder völlig selbst erstellten Landschaften muß eine blühende Metropole kreiert werden, in der die Wirtschaft, das Verkehrswesen und die Lebensqualität stimmen. Wer einmal damit begonnen hat, den „Sims" (Einwohnern) des eigenen Metropolis Leben einzuhauchen, wird so schnell nicht mehr von diesem Spiel wegkommen. Eisenbahnstrecken, Wohnungen, Kraftwerke, Häfen, Bahnhöfe, Polizeistationen – all dies muß miteinander richtig kombiniert werden, damit das Gemeinwesen blüht und gedeiht. Diese Entwicklung wird über Jahre (natürlich nicht in Echtzeit) vom Rechner dokumentiert und Erfolge durch entsprechende Änderungen der verschiedenen Icons angezeigt. Damit die Übersicht nicht verlorengeht und der Hobbyplaner weiß, wo's brennt, können verschiedene Statistiken abgerufen werden. Logo, das eine Save-Option ebenfalls nicht fehlt.
Bei der ST-Version fällt auf, daß sie im Spielablauf identisch zur PC-Fassung ist. Leider ist das Spiel auf dem ST jedoch schudderig und mit Sicherheit in GFA-Basic programmiert worden. Das Scrolling ruckelt an allen Ecken und Enden, die Farbwahl sowie die Grafiken sind katastrophal, der spärliche Sound soll angeblich von Dave Whittaker stammen. Und trotzdem: SIM CITY macht Spaß!

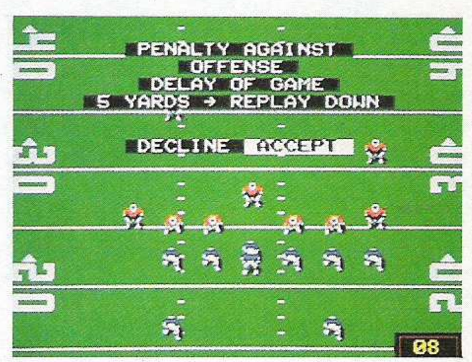
Michael Suck

Grafik	4
Handhabung	8
Technik/Strategie	10
Spielwert	9
Preis/Leistung	9



Programm: John Madden Football, **System:** IBM & Kompatible (CGA, EGA), **Empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, USA, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

John Madden, seines Zeichens Trainer eines amerikanischen Profi-Footballteams, dürfte wohl nur den wenigsten ein Begriff sein. Wesentlich interessanter ist dagegen, daß besagter Coach bei dem Sportspiel **JOHN MADDEN FOOTBALL** von **ELECTRONIC ARTS** nun auch für den **PC** erhältlich, ganz kräftig Pate gestanden hat. Was auf den ersten Blick noch den Eindruck eines puren Sportgames macht, entpuppt sich schnell als ein Spielchen, in das Strategie en masse gepackt wurde. Der reine Spielmode von JOHN MADDEN FOOTBALL erweist sich meines Erachtens als recht simpel. Vor allem die Grafik während des Football-Vergnügens zeigt sich sowohl in CGA als auch in EGA von einer recht bescheidenen Seite, da die gesamte Darstellung äußerst unübersichtlich ausfiel. Hervorzuheben sind sicherlich die passablen Sound FX (leider keinerlei Soundkartenunterstützung). Des weiteren beinhaltet dieses Spiel eine Vielzahl an unterschiedlichen Spielzügen, mit denen sich das eigene Angriffs- bzw. Abwehrspiel gekonnt gestalten läßt. Aber auch der eigentliche Trainerpart von JOHN MADDEN FOOTBALL hat eine ganze Menge zu bieten, angefangen von äußerst informativen Statistiken sowie Game-Reviews bis hin zu einem ausgefeilten Editor. Neben der äußerst komfortablen Handhabung zeichnet sich dieser Editor insbesondere durch seine ungeheure Vielfalt aus, so daß wirklich jeder „Hobbycoach" seine Ideen in die Praxis umsetzen kann. Alles in allem wußte JOHN MADDEN FOOTBALL dagegen, wie schon auf dem C-64, nicht zu überzeugen. Einzig und allein die eher strategisch veranlagten Sportfreaks werden bei diesem Spiel auf ihre Kosten kommen.



Torsten Blum

Animation	6
Sound	5
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7



Programm: Klax, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Tengen/Domark, **Muster von:** Bomico.

Nun ist es endlich raus: **KLAX** wird es neben den Heimcomputern auch für diverse Konsolen geben, die Veröffentlichung für Ataris LYNX ist bereits sicher. Zunächst müssen wir jedoch erstmal mit der **Amiga**-Fassung des Suchtspiels vorliebnehmen, die schließlich ebenfalls nicht von schlechten Eltern, sondern von **TENGEN/ DOMARK** stammt. KLAX ist schlicht und einfach die eigenständigste *Tetris*-Variante, die es zur Zeit gibt: Auf fünf Förderbändern klappen verschiedenfarbige Rechtecke über eine Kante. Diese müssen per Gabelstapler aufgefangen und zu gleichfarbigen horizontalen, vertikalen und diagonalen Reihen aus mindestens drei Steinen zusammengefügt werden. Gelingt dies nicht, türmen sich die Rechtecke schließlich so hoch, daß das Spiel beendet wird. Bonuspunkte gibt's für extragroße „Klaxe" oder das gleichzeitige Zusammenbasteln mehrerer Reihen. Um die ganze Sache noch reizvoller zu machen, gibt's verschiedene Levels, in denen der oder die Spieler (bei gesplittetem Screen) bestimmte Aufgaben erfüllen müssen. So müssen in einem Level 15 diagonale Klaxe erstellt werden, in einem anderen tun's schon fünf vertikale Türmchen. Getestet wurde damals die Version für den Atari ST, Unterschiede zur neuen Amiga-Fassung gibt's demnach kaum.

Die Grafik ist identisch, die Animation auch. Der Sound ist kräftig erweitert worden und besitzt nun 'ne hammerharte Titelmelodie mit geiler Sprachausgabe plus jede Menge lustige Soundeffekte für's Spiel. Erstaunliches am Rande: KLAX ist auf dem Amiga um einiges hektischer als auf dem 16-Bit-Bruder und damit schwieriger. Aber was soll's, KLAX ist immer noch ein absolutes Suchtspiel!



Michael Suck

Grafik	5
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	10

Programm: Midwinter, **System:** Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Rainbird, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

Glücklicherweise hat Softwareproduzent **RAINBIRD** die heißhungrigen **Amiga**-Freaks nicht allzulange mit der Umsetzung von **MIDWINTER** warten lassen.
Eine weltweite Klimakatastrophe, verbunden mit einem drastischen Temperatursturz, veranlaßt eine kleine Gruppe von Abenteurern, eine Insel in Äquatornähe in Beschlag zu nehmen. Doch auch vor ihrer neuen Heimat macht die globale Eiszeit nicht halt, so daß sich die Siedler bald in einer tristen Eiswüste zurechtfinden müssen. Zudem wird das Eiland von einer fremden Militärmacht angegriffen, die die Inselbewohner zur bedingungslosen Kapitulation auffordert. Als Chef der sogenannten Friedensoffiziere heißt es für Euch bei MIDWINTER, einen „inselweiten" Aufstand gegen die Invasoren zu organisieren, indem Ihr nämlich möglichst viele Eurer Kollegen für den Kampf gewinnt. Ein Reiz von MIDWINDER liegt mit Sicherheit in den zahlreichen Actionsequenzen: Skifahren, Schneebuggy, Drachenfliegen etc. Daneben bietet das neue RAINBIRD-Werk allerdings noch Strategie in Hülle und Fülle. Insbesondere der Faktor Zeit spielt in dem komplexen Spielgeschehen eine entscheidende Rolle, denn nur durch rationelles Vorgehen läßt sich die feindliche Invasion überhaupt stoppen.
Ebenso brillant wie der spielerische Part von MIDWINTER wußte auch die technische Seite der Amiga-Version zu gefallen. Um es kurz zu machen: Gegenüber der phantastischen ST-Fassung hat sich bei der Konvertierung rein gar nichts geändert. Wieder einmal besticht MIDWINTER durch eine wunderhübsche Fractal-Landschaft, gepaart mit einem akzeptablen Scrolling, sowie durch hervorragende Zwischengrafiken. Keine Frage also, daß sich auch die Amiga-Fassung ihren Hitstern verdient hat.



Torsten Blum

Grafik	10
Handhabung	10
Technik/Strategie	11
Spielwert	11
Preis/Leistung	10





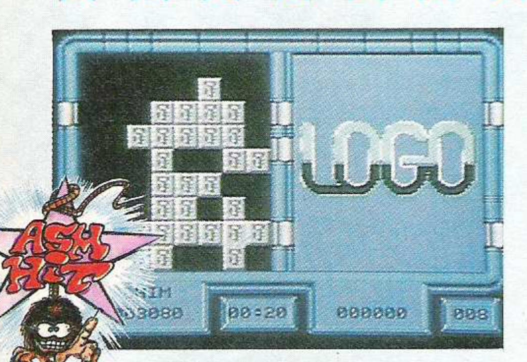
Programm: Blood Money, **System:** C-64, **Empf. VK-Preis:** ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Psygnosis, **Muster von:** 27 / 39 / 42

Ein völlig neues Ballerspiel sollte es werden, das alle seine Vorgänger in den Schatten stellt und dem Spieler schier unglaubliches Können abverlangt. Und warum das alles? Ganz einfach: David Jones, der Programmierer und Designer von *Menace*, fand sein Werk schlicht und einfach zu einfach und machte sich flugs ans Werk, um **BLOOD MONEY** aus dem Boden zu stampfen. Seine Versprechungen waren wirklich keine leere Drohung, denn BLOOD MONEY entpuppte sich auf Amiga und ST als knallhartes, hochmotivierendes Shoot-em-up der Spitzenklasse. Die **C-64**-Fans mußten lange auf „ihr" BLOOD MONEY warten, doch nun ist die Umsetzung da!

Am Spielablauf hat sich zum Glück nichts geändert: Die Levels scrollen, je nach Streckenverlauf, vertikal und horizontal, die Anordnung der Feindformationen ist identisch mit den 16-Bit-Fassungen. Trotzdem ist das Spiel stellenweise ein bißchen einfacher geworden, denn die Kollisionsabfrage ist sehr großzügig geraten. Die Grafik sowie das Scrolling sind ordentlich geworden, der Sound ist gar hervorragend und besitzt viele, schöne Effekte. Laut Anleitung soll das Titelstück die Nationalhymne der falschsingenden Terroristen von Delta 5 sein – könnte hinkommen. Rummeckern kann man bei dieser Umsetzung höchstens an einem Punkt: Die auf- und zufahrenden Schleusen sind kaum lebend zu durchfliegen, weil der Hubschrauber des Spielers leider etwas langsam animiert wird. Schade drum, denn sonst gäb's mit dem Hitstern keine Probleme.

Michael Suck

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9



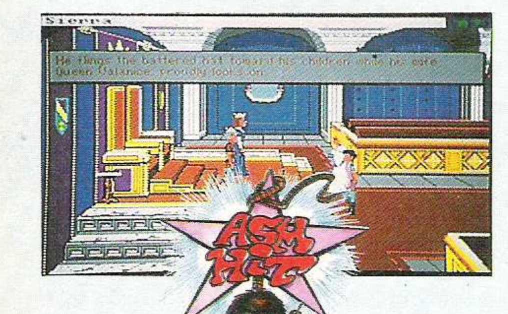
Programm: Logo, **System:** Atari ST, Commodore 64, **Empf. VK-Preis:** ca. 90 DM (ST) und ca. 60 DM für C-64, **Hersteller:** Starbyte, Bochum, **Muster von:** Starbyte, Bochum.

Ein wahres Suchtvergnügen kündigt sich nun auch für alle **Atari-ST-** und **C-64-**User an. **LOGO** nämlich aus dem Bochumer Softwarehaus **STARBYTE**! Dieses Spiel konnte mich vor wenigen Wochen auf dem Amiga dermaßen begeistern, daß meine redaktionelle Tätigkeit tagelang ausschließlich vor dem Amiga stattfand!
Dabei ist LOGO ein verdammt einfaches Spiel – vom Prinzip her. Und gerade das ist es, was LOGO zum Suchtspiel werden läßt. Drei verschiedene, voneinander unabhängige Spiele enthält STARBYTEs Produkt, wobei jedes gleichermaßen den Spieler in seinen Bann zieht. Bei dem ersten Game muß ein bestimmtes Steinmuster nachgebastelt werden. Das Problem hierbei besteht darin, daß die Steinchen verschiedene Werte haben und daß beim „Nachbau" die schon gesetzten Steine ihren Wert verändern, setzt man an diese noch einen dran. Steinchen entfernen muß man bei Spiel Nr.2. Daß sich das einfacher anhört, als es ist, das kann man sich ja denken, denn auch hierbei gibt es einige Tücken, die stets beachtet werden müssen. Auf Anhieb kommt der Spieler hier meist sehr weit, denn dieser Teil ist der einfachste von LOGO. Der schwierigste hingegen ist der dritte Teil, der dem ersten sehr ähnelt. Bloß müssen hier Steine mit gleichem Motiv und gleicher Wertigkeit entfernt werden. Klickt man hier einen Stein an, um ihn wegzunehmen, so ändern die angrenzenden Steine ihren Wert – wie bei Spiel Nr.1

Beide Versionen unterscheiden sich nur geringfügig von der des Amiga. So sind die digitalisierten Bilder beim ST etwas gröber in der Auflösung, und beim 64er wurden sie gezeichnet. Spielerisch sind sie jedoch identisch, so daß ich auch bei diesen Umsetzungen mit Freude einen Hit-Stern vergebe!

Hans-Joachim Amann

Grafik	7
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	11
Preis/Leistung	10



Programm: King's Quest IV – The Perils of Rosella, **System:** Amiga (1 MB), **Empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** Ariolasoft.

Echt Waaaahnsinn, wie lang sich **SIERRA** wieder Zeit gelassen hat, um einen den Top-Acts im Adventureprogramm für den **Amiga** umzusetzen. Es wurde echt Zeit, **KING'S QUEST IV** durch den Konverter zu jagen, denn immerhin kündigt sich bereits der fünfte Teil der Saga an. Also sollte zunächst mal KQ IV angepackt werden, denn schlißlich muß Prinzessin Rosella nicht nur ihren sterbenden Vater retten, sondern auch noch einer Fee helfen, deren Talisman geklaut wurde. Eine Hand wäscht da die andere: Wenn Rosella den Talisman findet, wird die Fee ihrem Vater helfen. Natürlich gibt's neben dem großen Rätsel noch viele kleine, die gelöst werden wollen und diesem Adventure jenen unverwechselbaren Charme geben. Leider ist die Amiga-Fassung von den SIERRA-Leuten nicht ganz so charmant geworden, wie es dieser Rechner verdient hätte. Die Grafik entspricht exakt den PC-EGA-Bildern, die Animation der Spielfiguren quält sich dahin. Immerhin: Seit neuester Zeit gibt's bei SIERRA-Konvertierungen für den Amiga einen verbesserten Sound. Nun ja, für die Melodien wird zwar der Soundchip verwendet, doch die Instrumente und Kompositionen sind grauenhaft. Einzig und allein die Soundeffekte sind genießbar, bzw. hervorragend gelungen: An einer Strandszene gibt's tolles Wellenrauschen nebst Möwengeschrei, im Wald rauscht ein kleiner Bach, Frösche quaken usw.

Ich finde, die Amiga-User sollten bei diesem gelungen Adventurespaß unbedingt zugreifen, denn KQ IV bietet wochenlanges Vergnügen auch ohne optimale Hardware-Ausnutzung!

Michael Suck

Grafik	7
Vokabular	10
Story	11
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



Soft Express

Direktversand M. Preil • Postfach 2070 • 5407 Boppard
Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33 • Bestell-Fax: 0 67 42 / 67 54

Amiga

Titel	Preis
Aupiti Island	79,-
Adidas Championship	79,-
Asterix op. Hinkelstein	69,-
Batman the Movie	59,-
Beach Volley	59,-
American Dreams	75,-
Cabal	69,-
Castle Master	69,-
Chase H.Q.	59,-
Chicago '90	69,-
Clown 'o' Mania	49,-
Bionic Commando	34,-
Design 3D	229,-
Die Fugger	49,-
Dragon Spirit	59,-
Drakkhen	79,-
E.S.S.	89,-
Emlyn Hugues International Soccer	75,-
Escape from the planet of the Monster	54,-
F-29 Retaliator	59,-
Full Metal Planet	69,-
Future Wars	69,-
Captain Blood	30,-
Grand National	59,-
Hard Drivin	55,-
Highway Patrol	70,-
Hole in One Golf	70,-
Hostages	34,-
Thrill time Plat.2	54,-
Kult	70,-
Kreuz Ass	39,-
Klax	49,-
Lost Patrol	79,-
Star Wars Trio	75,-
Newzealand Story	75,-
North & South	70,-
Oliver	69,-
Operation Thunderbolt	75,-
Psygnosis' Barbarien	34,-
Paris-Dakar	75,-
Pictionary	75,-
Rainbow Islands	69,-
Rings of Medusa	64,-
Rody & Mastico I	55,-
Rolling Thunder	34,-
Sidmon	75,-
Sim City	75,-
Sim City Terrain Editor	49,-
Skidoo	54,-
Sly Spy	75,-
Shadow Warriors	79,-
Soccer Manager Plus	49,-
Space Harriers 20 Level	55,-
Space Harrior	55,-
Table Tennis	55,-
Tie Break	66,-
Toyottes	59,-
Trivial Pursuit ein neuer Anfang	60,-
Trivial Pursuit Genus	60,-
Untouchables	69,-
Welltris	75,-
Sold of Light	24,-
Ringside	24,-

Atari ST

Titel	Preis
Adidas Championship	59,-
Asterix Op. Hinkelstein	69,-
Batman the Movie	54,-
Bubble+	50,-
Cabal	59,-
Castle Master	75,-
Chase H.Q.	55,-
Garfield	25,-
Genius	29,-
Darius	59,-
Die Fugger	59,-
Dragon Spirit	55,-
Drakkhen	79,-
E.S.S.	89,-
Emlyn Hugues International Soccer	79,-
Emmanuelle	55,-
Escape from the planet of the Monster	59,-
F-29 Retaliator	74,-
Full Metal Planet	74,-
Future Wars	80,-
Adventures	75,-
Ghosts and Goblins	59,-
Hard Drivin'	55,-
Highway Patrol	75,-
Iron Tracker	59,-
Ivanhoe	75,-
Bionic Commando	34,-
American Dreams	75,-
Klax	59,-
Legend of Djel	64,-
Lost Patrol	79,-
North & South	75,-
Superquintett	65,-
Operation Thunderbolt	50,-
Overlander	54,-
Paperboy	54,-
Paris-Dakar	75,-
Pictionary	79,-
Purple Saturn Day	69,-
Ringside	29,-
Leonardo	29,-
Die Rückkehr der JedIritter	29,-
Spitting Image	29,-
Rainbow Islands	59,-
Rings of Medusa	75,-
Rings of Medusa (Mono)	75,-
Rody & Mastico I	59,-
Sly Spy	59,-
Shadow Warriors	59,-
Sim City	79,-
Space Harriers 20 Level	59,-
Space Harrior	59,-
Table Tennis	55,-
Tie Break	70,-
Thrill Time Plat.2	59,-
Toyottes	55,-
Trivial Pursuit Genus	55,-
Trivial Pursuit ein neuer Anfang	29,-
Zero Gravity	29,-
Untouchables	55,-
Xybots	55,-

C64 128 Diskette

Titel	Preis
International Karate	19,-
Adidas Championship	49,-
Batman the Movie	39,-
Bubble Ghost	15,-
Cabal	45,-
Castle Master	45,-
Chase H.Q.	40,-
Die Fugger	39,-
Hopping Mad	15,-
Emlyn Hugues International Soccer	40,-
Escape from the planet of the Monster	45,-
Hostages	39,-
Hard Drivin	45,-
Newzealand Story	45,-
Operation Neptun	39,-
Logo	45,-
Pictionary	45,-
Rainbow Islands	45,-
Rings of Medusa	49,-
100% Dynamite	55,-
Sim City	49,-
Sly Spy	45,-
Tie Break	44,-
Tim & Struppi A.D.M	45,-
Thrill Time Gold	39,-
Shadow Warriors	45,-
Summer Games	21,-
Untouchables	45,-
Paper Boy	24,-

C64 Kassette

Titel	Preis
Alien Syndrom	14,-
Adidas Championship	29,-
Batman the Movie	29,-
Bobo	29,-
Cabal	29,-
Castle Master	29,-
Chase HQ	29,-
Hard Drivin	29,-
Overlander	14,-
Der Fall Sydney	15,-
Emlyn Hugues International Soccer	34,-
Escape from the Planet	34,-
Leben + Sterben lassen	19,-
Hostages	29,-
Lizenz zum Töten	29,-
Logo	34,-
Rainbow Islands	29,-
Rings of Medusa	39,-
Sly Spy	34,-
Tim und Struppi	29,-
Trivial Pursuit ein neuer Anfang	24,-
Untouchables	14,-
Leonardo	14,-
Zero Gravity	15,-
Miami Vice	14,-
Arkanoid	14,-
Super Hang On	14,-
Paper Boy	14,-
Parallax	14,-
Slapfight	14,-
Reisende im Wind (mit Comic)	15,-
Murder on the Atlantic	15,-
Supersprint	14,-

IBM PC/AT

Titel	Preis
E.S.S. 3.5/5.25	119,-
Ghost'n Goblins 3.5/5.25	55,-
Hard Drivin 3.5/5.25	69,-
North & South 3.5/5.25	75,-
Rings of Medusa 3.5/5.25	74,-
Sim City 3.5/5.25	84,-
Sim City Terrein Editor 3.5/5.25	49,-
Logo 3.5/5.25	79,-
Welltris 3.5/5.25	69,-

Alle PC-Spiele CGA/EGA/VGA lauffähig, mit # auch HERCULES tauglich.

Bomico-Ihr Software Partner
Gratis: 1 Spiele-Farbposter pro Bestellung!

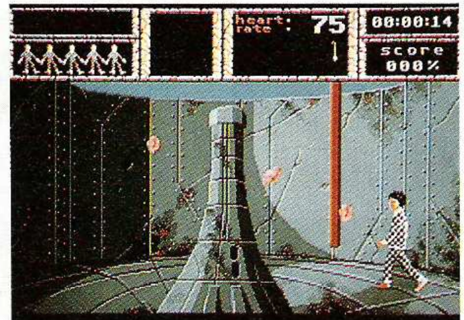
Bestelliste gratis. Bitte System angeben. Alle Preise inkl. MWSt. zzgl. NN.-Versandkosten. Bestellscheine noch heute absenden (auf Postkarte geklebt oder im Kuvert.) 24-Std. Bestellannahme Weitere Spiele auf Anfrage erhältlich.

Bestellschein Bitte liefern Sie mir per Nachnahme ...

Name:		Disk.	Cass.
Straße:			
PLZ/Ort:			
Telefon:			
Alter:			
Computersystem:			

Datum .... Unterschrift ....





Programm: Weird Dreams, **System:** PC mit CGA, EGA, VGA, Tandy, AdLib-Unterstützung, **Empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Rainbird, **Muster von:** Rushware, Kaarst.

Schon im letzten Sommer beglückte **RAINBIRD** die daheimgebliebenen ST-User mit dem Alptraum-Abenteuer **WEIRD DREAMS.** In der diesjährigen Schweiß-und Schwitzsaison sind die **PC**-Benutzer an der Reihe, den narkotisierten Schlafanzugträger Steve durch seine wilden Horrorträume zu steuern.
Die Spielidee glänzt trotz ihres hohen Alters von knapp einem Jahr noch durch eine gewisse Originalität. Aufgebaut wie die klassischen Action-Adventures muß man auch hier in nahezu jedem Bild eine bestimmte Aufgabe lösen, um zu punkten. Zeigt die Score-Anzeige 100 Prozent an, wacht unser Akteur aus seinem LSD(?)-Rausch wieder auf. Daß der Alptraum zur Wirklichkeit wird, zeigt sich an den gestellten Aufgaben. So muß beispielsweise ein menschenfressendes Rosenbeet zerhackt werden, ehe der heraneilende Rasenmäher den Schlafwandler zwischen die Scherblätter dreht; eine überdimensionale Wespe kann nur mit Zucker(watte)-Stückchen geködert und dann mit einer vergleichweise mickrigen Fliegenklatsche erschlagen werden. Fleischfressende Fußbälle fehlen ebensowenig wie mutierte Ameisen (?), gegen die man sich nur mit fliegenden Fischen zur Wehr setzen kann. Viele verrückte Ideen, die trotzdem sehr realistisch umgesetzt wurden.
Überhaupt hat WEIRD DREAMS nichts von seinem Reiz verloren. Dafür sorgen schöne VGA-Grafiken und die entsprechende Sounduntermalung per AdLib-Karte – und das auf einem AT-Rechner. Weniger sollte man sich nicht antun, denn auf einem XT mit EGA oder CGA wird's wirklich grausam. Alles in allem hat sich gegenüber den ST-und Amiga-Versionen nichts geändert. An das manchmal zeitraubende Nachladen der Bilder muß man sich allerdings ebenso gewöhnen wie an die etwas indirekte Steuerung. Das sollte Kenner dieses Genres jedoch nicht vom Kauf abhalten.

Peter Braun

Grafik	**(EGA/VGA) 5/8**
Sound	**(PC/AdLib) 2/6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

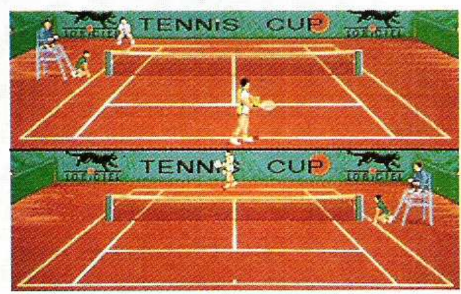


Programm: Die Hard, **System:** C-64, **Empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

Gute Nachrichten für alle Fans des actiongeladenen Kinofilms **DIE HARD**: Es wird einen zweiten Teil namens *Die Harder* geben! Wann genau dieser in Deutschland anlaufen wird, weiß man allerdings noch nicht. Schon jetzt erschienen ist die **C-64**-Version von DIE HARD, welches vor einiger Zeit für die IBM-Kompatiblen auf den Markt kam. Letzteres konnte mit tollen 3D-Grafiken und schön animierten Charakteren begeistern. Da der C-64 ja zweifelsohne nicht gerade für schnelle 3D-Grafiken geschaffen ist, kamen mir natürlich sofort Bedenken in Sachen Geschwindigkeit. Doch wollen wir erst einmal einen ganz kleinen Trip in die Story von DIE HARD wagen:
Ein Tag vor Weihnachten wird das Hochhaus der *Nakatomi Corporation*, in dem gerade ausgelassen das Fest der Freude gefeiert wird, von europäischen Spitzensöldnern eingenommen. Ihr Ziel: Wertpapiere im Werte von über 600 Millionen Dollar via Geiselnahme zu erbeuten. „Zufälligerweise" befindet sich der New Yorker Polizist McClane im Haus, in dessen Händen das Schicksal der Gefangenen nun liegt.
Tja, Bedenken bezüglich schneller oder langsamer Grafik muß ich wohl nicht hegen, denn von der einst so tollen 3D-Grafik ist nichts übriggeblieben! Alles ähnelt mehr oder weniger *Short Circuit* oder all den anderen Spielen dieser Art. Zwar ist die Grafik nicht übel, doch hätte sie ruhig um einiges besser sein dürfen. Mehr als ein paar „Peng-Peng"-Effekte werden in Sachen Sound auch nicht geboten. Spielerisch ist die Begeisterung durch die unoriginelle Grafik leider nicht mehr vorhanden, da alles eben schon längst Dagewesenem gleicht und sich von der Masse in keinster Weise abhebt. Wer Interesse für DIE HARD bekundet, der sollte es zumindest vorher mal antesten. Wäre nur zu hoffen, daß *Die Harder* - der Film – besser wird, als diese Konvertierung!

Hans-Joachim Amann

Grafik	**7**
Sound	**3**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**6**



Programm: Tennis Cup, **System:** Atari ST, **Empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Loriciel.

Wer den grünen Rasen mag und darauf nicht ständig knackige Männerwaden vorfinden will, sollte sich dem weißen Sport widmen, denn im Gegensatz zum Fußball ist's in dieser Branche um die Männerherrschaft geschehen – von Ausnahmen mal abgesehen. Zu diesen gehört leider auch **TENNIS CUP**, ein weiteres Tennisspiel für 16-Bit, denn die Spieler sind hier durchweg männlich. Verschiedene Turniere können im Einzel oder Doppel gespielt werden, wobei jeder Spielcharakter durch verschiedene Kriterien definiert werden kann, um z.B. den Aufschlag so richtig Becker-like zu machen oder eine krachende Vorhand plaziert setzen zu können. Die Menüführung ist dabei sehr übersichtlich, die Spielübersicht dafür mäßig. Dies liegt an dem gesplitteten Screen für beide Spielfeldseiten, was dem Rechner viel Arbeit macht und dem Spieler den Blick in die Tiefe verwehrt. Erstaunlicherweise spielt sich TENNIS CUP auf dem **Atari ST** wesentlich besser als auf dem Amiga! Dies liegt wohl im wesentlichen daran, daß **LORICIEL** in dieser Fassung darauf verzichtete, die gesplitteten Screens zu allem Überfluß auch noch horizontal scrollen zu lassen. Somit ist die Animation ein wenig flüssiger und schneller geraten; der Ball wird besser getroffen. Grafisch sind beide Versionen natürlich identisch, soundmäßig verfügt die ST-Fassung über absolut glokkenklare, rauschfreie Samples der Extraklasse, die das ewige plop-plop bei Ballwechseln zum Genuß machen. Verwöhnt wird der ST-User zusätzlich durch ebenso saubere Sprachausgabe und digitalisierte Instrumente. Wäre die Steuerung des Spiels etwas einfacher, TENNIS CUP wäre glatt ein Hit.

Michael Suck

Grafik	**9**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**9**





Programm: Leisure Suit Larry 3 – Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals, **System:** Amiga (1 MB), **Empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** Ariolasoft, [39] / [42].

He's back again! Larry Laffer, der Schwerenöter aus der Dunkelkammer des Al Lowe, schlägt bei **LEISURE SUIT LARRY 3** wieder gnadenlos zu. **SIERRA** schickt den Helden mit der weißen Weste auch auf dem Amiga in amouröse Abenteuer ohne Ende. Allerdings beginnt das Adventure mit der Vertreibung aus dem Paradies: Larry verliert zuerst seine Frau und dann seine Arbeit – das Leben ist halt eins der härtesten. Neue Möglichkeiten ergeben sich jedoch durch verschiedene Eroberungen und das überraschende Auftauchen von Patti, der alten Busenfreundin unseres Larry. LARRY 3 ist gewohnt witzig, anzüglich und mit überraschenden Kehrtwendungen versehen, die den Spieler bis zum letzten Atemzug motivieren. Ein Megahit ist das Ding auf dem **Amiga** aber leider nicht mehr, denn dafür hat SIERRA mal wieder viel zu sehr geschludert. Die Animation unseres Helden ist quälend langsam geraten, die Grafik ist selbstverständlich EGA-kompatibel. Am Sound wurde noch ein bissel gebastelt, aber er klingt trotzdem furchterregend. Im Gegensatz zu der *King's Quest IV*-Konvertierung gibt's bei LARRY 3 nicht mal ansprechende Soundeffekte. Die gesampelten Geräuschfetzen, über die das Programm verfügt, kann man eindeutig vergessen, denn sie sind meistens unpassend und zudem unglaublich kurz. Tja, als wahrer SIERRA-Fan darf man sich an solchen Mängeln natürlich nicht stören, denn schließlich gibt's Kniffelvergnügen und Adventurespaß satt!



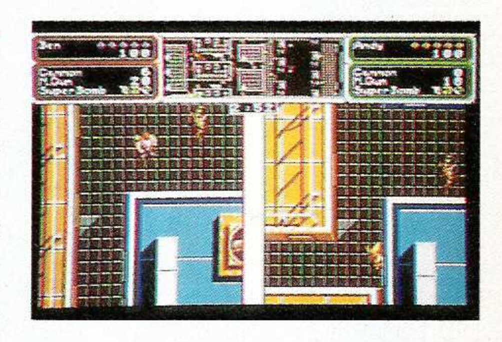
Michael Suck

Grafik	8
Vokabular	10
Story	11
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10



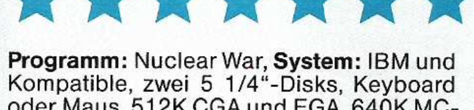
Programm: Crackdown, **System:** Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** U.S. Gold

Nachdem sich die **Atari ST**-User schon seit einiger Zeit an **CRACKDOWN** erfreuen konnten, versorgt der englische Hersteller **U.S. GOLD** nun auch die **AMIGA**-Freaks mit der bekannten Automatenumsetzung. Die Aufgabe dieses knallharten Actionspiels besteht darin, den durchtriebenen Dr. K an der Durchführung seiner zerstörerischen Pläne zu hindern, indem Ihr dessen Anwesen kurzerhand in die Luft jagt. Euer Weg wird Euch übrigens durch insgesamt 16 Levels führen, in denen Ihr jeweils drei Zeitbömblis an vorgegebenen Positionen deponieren müßt. Des weiteren haben die Macher noch einige „natürliche" Hindernisse (Jumbo-Murmeln, Falltüren etc.) ersonnen, um noch etwas mehr Spannung in das ohnehin schon schwierige Ballergame zu bringen. Besonders viel Spielspaß kommt ganz ohne Zweifel im Two-Player-Modus auf, schließlich können hier zwei Recken, glücklicherweise durch einen gesplitteten Screen getrennt, miteinander die einzelnen Levels durchkämmen. Zu allem Übel wird aber auch auf dem Amiga im One-Player-Mode nur eine Bildschirmhälfte genutzt, wogegen die andere still vor sich hinschlummert. Sei's drum, von der grafischen Seite dürfen sich die Amigarianer dennoch auf eine gelungene Konvertierung freuen. Vor allem die hübsch gezeichneten Elemente innerhalb der einzelnen Levels sind kennzeichnend für die recht hohe Qualität von CRACKDOWN. Lediglich das Scrolling ruckelt wieder einmal an allen Ekken und Enden, wie auch der Sound nicht gerade bombastisch ausfiel (immerhin besser als auf dem ST). Angesichts der lang anhaltenden Spielfreude könnt Ihr jedoch ruhig zugreifen.



Torsten Blum

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Programm: Nuclear War, **System:** IBM und Kompatible, zwei 5 1/4"-Disks, Keyboard oder Maus, 512K CGA und EGA, 640K MCGA und VGA, kein Disk-Kopierschutz, 8 MHz oder mehr werden empfohlen, **Empf. Verk.-Preis:** 85 Mark, **Hersteller:** New World Computing, USA, **Muster von:** [2]

Atomkrieg – Nein danke? Was denn, was denn! **NEW WORLD COMPUTING** macht es nun auch auf dem PC möglich, mit Atomraketen, Bombern, Propaganda und Verteidigungssystemen in den Atomkrieg zu ziehen!

Oder anders: **NUCLEAR WAR** ist umgesetzt! Alle Freunde schwarzen Humors können sich freuen, denn die Umsetzung ist erfreulich gut geworden. Wie auch bei der Amiga-Fassung geht es darum, mittels Vernichtung sämtlicher Städte aller Gegner die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Das kann man recht gut mit der Tastatur oder der Maus angehen, was vom Programm, ebenso wie der bestmögliche verfügbare Grafikmode, erkannt und eingestellt wird. Selbstverfreilich kann man aber auch, falls einem das nicht passen sollte, sämtliche Modi/Peripherien selbst anwählen. Leider unterstützt das Programm keinerlei Soundkarten, was darin resultiert, daß man, wenn man es nicht mittels der bewährten Taste *S* ändert, einer hirnrindenvereiternden PC-Piep-Geräuschkulisse schutzlos ausgeliefert ist.

Am Spielablauf ändert dies aber nichts. Die Gegnercharaktere sind dieselben, und ihre Strategien auch. Die Grafik ist (im VGA-Mode) sehr Amiga-like.

Leider nimmt auch bei der PC-Fassung die Motivation mit der Zeit immer schneller ab, weil einfach zuviele Spielelemente vom Zufall abhängig sind. Der anfängliche Riesenspaß wird so nach zwei, drei Wochen zur mäßigen Unterhaltung, und irgendwann verschwindet das Ding, wie alle anderen auch, in der Kiste, um irgendwann mal wieder hervorgekramt und lustgespielt zu werden.



Aber trotzdem: NUCLEAR WAR plus ein Sechserträger – oder: Die Abende sind für die nächsten drei Wochen gerettet!

Uli

Grafik	8
Handhabung	10 (Maus), 9 (Tasten)
Technik/Strategie	4
Spielwert	7
Spaß (anfangs)	12
Preis/Leistung	8



PC-ENGINE NOCH IN DIESEM JAHR OFFIZIELL IN DEUTSCHLAND

1990

DIE CHICAGO-STORY von MANFRED KLEIMANN

- ENORMER RUN DES HANDELS UND DER HERSTELLER IN RICHTUNG NINTENDO
- AUCH SEGA ERÖFFNET EINEN GAMES-KONZERN IN DER BUNDESREPUBLIK
- AMIGA-CD-KONSOLE DER PRESSE VORGESTELLT

Vom 2. bis 5. Juni 1990 fand die alljährliche Consumer's Electronic Show in Chicago, Illinois, statt. Noch stärker als die Messen zuvor – in Las Vegas oder die CES Chicago 1989 – wird in den Staaten deutlich, daß der „Markt der Zukunft" bereits jetzt schon konkrete Züge angenommen hat. Der Run auf die japanisch/amerikanischen Hersteller fast aller europäischer und US-Hersteller – hier „Publisher" genannt – ist erfolgt. Milliarden Dollars bestimmen den Markt für moderne elektronische Unterhaltungsindustrie, der schon sehr bald – zumindest in Deutschland (nach Aussagen wichtiger Distributoren) – auch in der Alten Welt Gültigkeit haben wird. Ich rede hier nicht von SONY Carman, DTP-Maschinen, Camcorder oder FTZ-losen Telefonapparaten. Die Hard- und Software-Produktion, die „personal electronics", wie es die Amerikaner nennen, ist auf dem Weg, sich ein gewaltiges Stück von der Bilanz-Sachertorte abzuschneiden. Ein wachsender Markt also in US und Japan, ein Markt, der – wie viele meinen – auf den deutschen übertragbar ist.

Man muß nicht unbedingt historische Fakten anführen, um klarzumachen, daß im Technik-Bereich über die vergangenen 112 Jahre die Unterhaltungsindustrie sich stetig weiterentwickelte. Aber ich tue's doch: Die Stars von einst hießen 1877 Edison mit dem Phonographen (dem Vorläufer des Grammophons), Marconi mit seiner drahtlosen „Datenfernübertragung" im Jahre 1895 oder DeForest's, der den ersten elektronischer Verstärker (1906) präsentierte.

Die Jungs aus der Hard- und Software-Branche, die sich im Nord-Teil des gewaltigen Mc Cormick Centers trafen, haben heutzutage anderes im Sinn; andere Zahlen.

So beläuft sich der Verkauf von Homecomputern (hauptsächlich Apple, Apple Mac, IBM-PC und Amiga) auf geschätzte fünf Millionen Geräte im Gesamtwert von etwa 3,5 Milliarden Dollar im Jahre '89. Zum Vergleich: 1984 erreichte man mit immerhin 5,1 Millionen Geräten (8bit!) nur circa 2,2 Milliarden Dollar Umsatz. Ein weiteres statistisches Exempel: In den USA besitzen 23 % einen Heimcomputer. Dies ist etwa ebenso viel wie der Anteil an drahtlosen Telefonen, aber mehr als die CD-Player (19 %) in den Haushalten!

Bei der Software sah es 1989 in den Staaten ebenfalls sehr rosig aus. Mit einem Umsatz von 2,4 Milliarden Dollar hat man die „Bilanz" aus dem Jahre 1984 vervierfacht.



NEO GEO (SNK) – offiziell in Deutschland


TURBOEXPRESS – das starke Ding

Auch bei den Computer-Accessoires zeichneten sich immense Zusatzraten ab, die aufgrund der Vielfalt an Rechner-Zubehör erklärbar ist.

Der Mensch in den 90er Jahren wird mehr Freizeit besitzen oder sich jene nehmen. Man sitzt nicht einfach mehr vor dem Radio oder der Glotze, man möchte sich „weitergehend" unterhalten. Im Spiele-Sektor schlägt dort ebenfalls die elektronische Industrie erbarmungslos zu. Selbst wenn man sich nicht bewußt ist, daß es Games für den persönlichen Gebrauch gibt, **NINTENDO** und **SEGA** z.B. sorgen mit Fernseh-Spots dafür, daß die *Mario Bros* oder *Afterburners* den Leuten regelrecht eingehämmert werden. Dies soll auch in Deutschland demnächst der Fall sein.

Chicago, die Stadt des Playboy, des Wrigley-Gummis, die Stadt der Superlativen präsentierte sich in den frühen Juni-Tagen als eine interessante, trendweisende Show. Eine Messe der Transparenz. London zeigt Neuheiten, Chicago bietet Neuigkeiten.

Welche Maschinen stehen im Vordergrund?
Zunächst einmal die Konsolen und deren kleine Brüder – die Handhelds. In den Staaten zeichnet sich im Heimcomputer-Bereich immer mehr ab, daß der Commodore Amiga doch noch weiter an Bedeutung gewinnen wird. Der IBM ist nach wie vor das Top-Gerät; auch der Apple Mac ist noch gut im Rennen. Die 8bit-Rechner spielen keine Rolle mehr, und der ST ist schon längst in Vergessenheit geraten. Ich entdeckte das Teil als eine Art von Kasse in einer Hundeboutique...

Wer sind die Konsolen-Stars?
Es ist fast wie im Fußball. Die vier Konsolen-Anbieter beherrschen „ihre" WM. Der vermeintlich übermächtige „Gastgeber" **NINTENDO** agierte aus einer gesicherten Abwehr, ist stark und verfügt über pfeilschnelle Stürmer, ohne aber spielerisch zu überzeugen. **SEGA** kann ebenfalls überzeugen, hat einen Diego in ihren Reihen, die 16bit GENESIS, und holt sich vom Transfermarkt neue Mitstreiter. Geheimfavorit **PC ENGINE** (in den Staaten „TURBOGRAFX-16") kommt nun auch endlich mit seiner Truppe nach Deutschland (natürlich auch nach Europa), ist technisch beschlagen, aber die Spielpraxis des **NEC**-Teams fehlt noch. Und: Man kauft Spieler aus der „Ersten Liga", wie zuletzt **CINEMAWARE.** Über den Neuling, die **AMIGA-KONSOLE,** läßt sich sportlich noch nicht viel sagen. Nur eines ist sicher: „Bo knows about Amiga!"

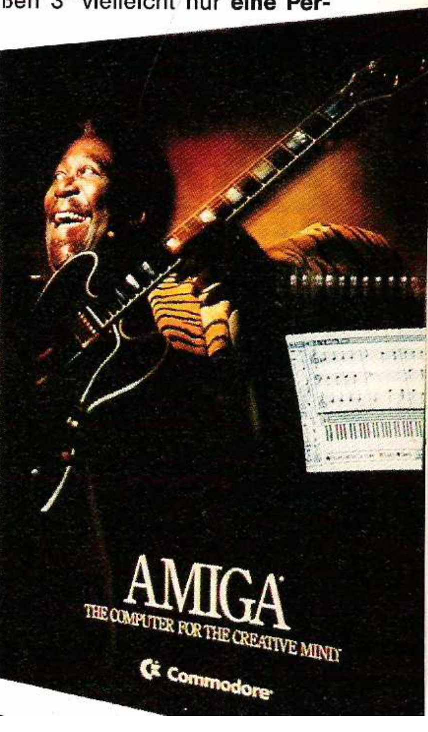
Ich kann mir nicht helfen, aber ich habe so das Gefühl, daß unter Umständen hinter den „Großen 3" vielleicht nur **eine Per-**



Der Renner: GAMEBOY



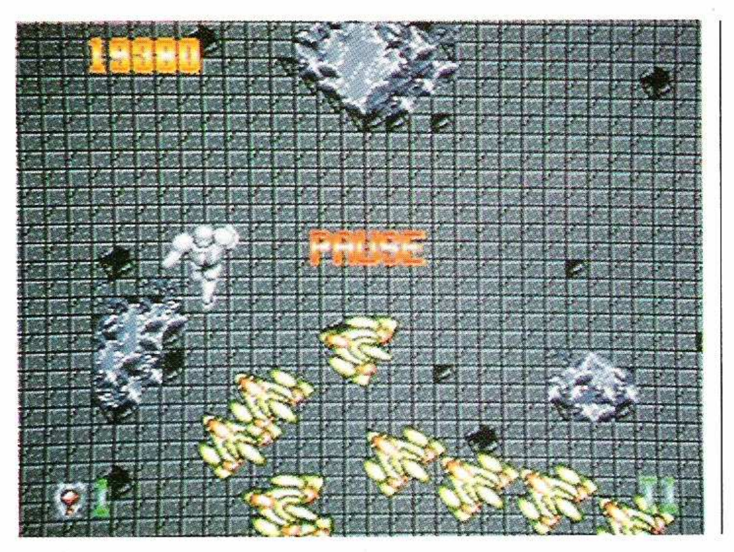
COMMODORES CD-TV „Bo knows about ???"



Die Chicago-Story geht weiter auf Seite 108!



Programm: Psycho Chaser, **System:** PC-Engine, **Empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Naxat Soft, Japan, **Muster von:** 15.



Horror-Robo beim Joggen!

Den Robo in dem neuen Game **PSYCHO CHASER** der Firma **NAXAT SOFT** kann man wirklich nur bedauern! Heutzutage ist es doch so, daß jeder Robo, der etwas auf sich hält, mit einem ordentlichen Raumschiff ausgestattet ist. Dieser hier hat jedoch das Pech, zu Fuß gehen zu müssen. Nun gut, ich gebe zu, kräftig genug ist er ja.

Nichtsdestotrotz wälzt er also seinen stahlgrauen, bis ins kleinste Detail beweglichen Luxusbody durch eine ebenso graue Landschaft. Gut gerüstet, mit vier verschiedenen Superwaffen (Feuerbälle, Rundumschuß, Laser-Seitenabwehr und ein automatischer Suchlaser), macht er sich an die Vernichtung der ihm entgegenkommenden Raumschiffformationen. Dabei muß er all seine Beweglichkeit zum Einsatz bringen, um den Raketen und Schüssen ausweichen zu können. Besonders eng wird es, im wahrsten Sinne des Wortes, wenn dieser Supermensch an feststehenden Panzern vorbei muß. Diese Dinger füllen nämlich zwei Drittel der Breite des Screens aus, noch zudem wird man dort von Extraraketen angegriffen.

Der mausgraue Boden, auf dem er sich vor, zurück, nach links und rechts bewegt, scheint aus Pflastersteinen zu bestehen. Aber so langweilig grau der Boden auch aussehen mag, birgt auch dieser Gefahren. An im Weg stehenden Felsen zerschellt der Stählerne, wenn er ihnen nicht rechtzeitig ausweicht. Da die Steuerung absolut exakt ist, dürfte man nach einer Weile der Übung mit Ausweichmanövern keine Schwierigkeiten mehr haben.

Bevor man Robo jedoch auf den beschwerlichen Weg schickt, kann man einer Übersicht die Energievorräte entnehmen. Die linke Hälfte des Screens zeigt die Schwarzenegger-Statur des Kämpfers, auf der rechten wird die Energie der Waffen angezeigt. Pro Game stehen fünf „Leben" zur Verfügung, wobei zusätzlich auch fünf Continues ausgenutzt werden können. Auf dem Weg besteht die Möglichkeit, zahlreiche Extras einzusammeln, die entweder für ständige Benutzbarkeit der Waffen oder Schnellschuß sorgen. Am oberen Bildschirmrand können die erreichte Punktzahl, am unteren die verbleibenden Leben und die gerade benutzte Waffe abgelesen werden.

Fürs Auge hat dieses Game recht wenig zu bieten. Alle zum Spielen notwendigen Funktionen sind dafür jedoch in Ordnung. Scrollender Untergrund und perfekte Animationen sorgen für einen glatten Spielablauf – zahlreiche Raumschifformationen, Zwischen- und Endgegner für Aktion. Dennoch ist und bleibt PSYCHO CHASER ein simples Ballerspielchen, das im Grunde von allen bisher gesehenen Games dieses Genres einen Teil enthält. Solche Spielchen können mich mehr oder weniger nur noch zu einem müden Gähnen hinreißen.

Sandra Alter

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	7

Die Kampfmaschine

Programm: DJ Boy, **System:** Mega Drive, **Empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Kaneko/Sega, Japan, **Muster von:** 15.

Wahrlich eine erfrischende Kombination, die uns **KANEKO** und **SEGA** da für's Mega Drive auftischen: Ein Disc Jokkey, der auf Rollschuhen unterwegs ist und seine gekidnappte Freundin befreien muß.

Unser Grufti-Fiesling hat in jedem Level seine ganz speziellen Handlanger, die ebenfalls auf fahrbahren Untersätzen die Befreiungsaktion zu verhindern suchen – mit geballtem Faust- und Waffeneinsatz natürlich. Unser **DJ BOY** ist dank der Rollen an seinen Füßen recht fix und läßt sich per Joypad einwandfrei steuern, die Gegner sind allerdings genauso schnell und lassen sich nur mit geschickten Wenden abschütteln. Wesentlich empfehlenswerter sind jedoch Faust- und Fußattacken, die hier nicht näher beschrieben werden müssen, da es eh nur drei verschiedene Schlagmöglichkeiten gibt.

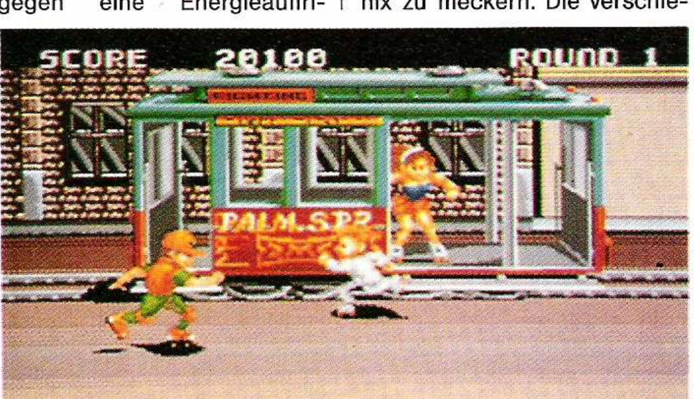
Sind die Feinde nach entsprechend häufigen Treffern ausgenockt, hinterlassen sie eine Geldmünze, die aufgesammelt werden kann, um im Levelshop gegen eine Energieauffrischung, schnellere Rollschuhe oder Powerfäuste eingetauscht zu werden. Tja, und gerade die Energieleiste ist das Sorgenkind bei diesem Spiel, denn nach fünf Treffern heißt's bereits „Game Over" – weitere Leben gibt's nicht.

Bei DJ BOY gibt's eher Cartoon-Figuren zu sehen, die sagenhaft witzig animiert sind und trotzdem mächtig auf die Pauke hauen.

Überhaupt gibt's bei der Grafik nix zu meckern. Die verschiedenen Szenarios sind abwechslungsreich, alle Sprites witzig gestylt und zudem noch erstklassig animiert. Sogar der Sound kann dem Spielhallenvorbild fast das Wasser reichen, wenn auch manche Sprachfetzen nicht mehr zu hören sind.

Leider können diese schönen Features wie auch die SEGA-typische Option-Page zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades nicht darüber hinwegtäuschen, daß DJ BOY eine der mäßigen Neuveröffentlichungen für das Mega Drive ist. Zu simpel sind die Schlagtechniken, zu öde der Spielablauf und viel zu schwierig das Spiel selbst. Und da nicht mal eine Continue-Funktion eingesetzt werden kann, setzt der Frust schnell ein. Aber wer kauft sich schon Frust für 120 Mark?

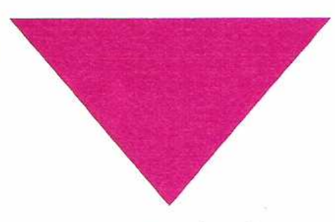
Michael Suck



Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

MR. HELIS GROSSER BRUDER?





Programm: Barunba, **System:** PC-Engine, **Empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Namcot, **Muster von:** EC Electronics, München.

Ein Ballerspiel, ein Ballerspiel, schau mal, Mutti, ein „Ballerspiel", hätte der kleine Balg aus Loriots Klassiker vom Klavier gerufen, wenn es damals schon so schöne Ballerspiele wie **BARUNBA** vom japanesischen Softwarehersteller **NAMCOT** gegeben hätte. Der hat's nämlich wieder einmal fertiggebracht, aus einer relativ simplen Spielidee ein erstklassiges Actiongame zu produzieren, das bei einigen PC-Engine-Freunden sicher Erinnerungen an den guten *Mr. Heli* wekken wird.

Zumindest sieht unser Hauptakteur mit seiner Reise- und Kampfmaschine aus wie der Fighter aus dem obengenannten Hubschraubergame, was dem Spiel natürlich keinen Abbruch tut. Wieder einmal geht's um einen der vielen Verrückten – so läßt zumindest die Anleitung mit den ganzen bunten Bildern vermuten –, der, wie schon so oft, die Erde bzw. die Großmutter des Helden bedroht. Der läßt sich das natürlich nicht gefallen und kämpft mehrere Level (im Demo-Modus werden vier Stück gezeigt) hindurch gegen die Schergen des Unheils, um am Ende den oberfiesen Doc (ein schönes Klischee: Nicht nur in SF-Filmen drehen überdurchschnittlich häufig Docs und Profs. mal durch) fertigzumachen. Bis dahin ist's bekanntlich ein weiter Weg, der auch bei BARUNBA durch viele schöne Landschaften führt und mit allerlei Gegnern gepflastert ist. Im Prinzip sind solche Ballerspiele ja nix Neues, und auch BARUNBA schließt sich diesen Spielmustern an. Was den wesentlichen Reiz des Spieles ausmacht, ist die sehr gute Umsetzung mit vielen neuen Ideen.

Dann mal los! Nach doppeltem Druck auf die Run-Taste ist unser Held mit seinem Fluggerät zunächst allein auf dem Screen. In diesen kurzen, noch friedlichen Sekunden sollte man sich schon mal mit den wahrlich durchschlagenden Eigenschaften des „Heli-Jets" vertraut machen. Da die Standardwumme gar nicht mal so übel ist, kommt man vorerst kaum auf die Idee, daß noch andere Waffensysteme zur Verfügung stehen könnten. Die Select-Taste überzeugt zusammen mit einer kleinen Anzeige links unten im Screen jedoch vom Gegenteil. Insgesamt vier verschiedene Waffen mit unterschiedlicher Durchschlagskraft sorgen für Abwechslung beim Ballern. Doch Abwechslung tut auch not, denn die diversen Gegner sind mit bestimmten, an ihren Typ „angepaßten" Wummen einfacher abzuballern. Manche der „entsorgten" Gegner hinterlassen Symbole mit einem Buchstaben. Sie zeigen an, welche Waffe gerade aufgerüstet werden kann, und wechseln alle paar Sekunden. So kann man ganz gezielt seine „Lieblingswummen" ausbauen. Eigentlich wär's gar nicht verkehrt, alle Waffensysteme zu tunen, denn jede Waffe erweist sich irgendwann im Spiel als die nützlichste. Neben der Standardkanone (bei Dauerfeuer mit einer irren Schußfrequenz!) gibt's noch einen Laser (aufgerüstet ballert er in vier Richtungen), eine Art Granate (hohe Durchschlagkraft, aber kurze Reichweite) sowie eine mir bislang unbekannte Waffe, die gegnerische Schüsse neutralisiert und sich im Kampf gegen die fiesen Endgegner bereits bestens bewährt hat. Doch damit nicht genug: Statt immer nur nach vorne – also bei solchen Flieg-durchs-Labyrinth-Spielen nach rechts – zu ballern, kann man bei BARUNBA die Kanone des Fighters um 360 Grad drehen. Die Run-Taste macht's möglich. Somit ist man auch gegen Angriffe von hinten (oder oben/unten) bestens gewappnet.



»Es gibt viel zu tun – ballern wir's ab!«

Damit gaben sich die findigen Programmierer aus Japan allerdings noch nicht zufrieden. Vorbei die Zeiten, als der Hintergrund entweder von oben nach unten oder von rechts nach links gescrollt wurde. Bei BARUNDA wird in satte acht (!) Richtungen gescrollt. Da lacht das Auge! Feuchte Augen gibt's allerdings, wenn fünf Kollisionen mit Gegnern auf dem Crash-Konto stehen. Geschickte Spieler suchen daher fleißig nach den Life-Symbolen, die die Spieldauer entscheidend verlängern können. Besonders bei den Endgegnern muß man vorsichtig manövrieren und sich eine regelrechte Strategie zurechtlegen, da die riesigen Monster aus der Tier- und Fantasy-Welt ganz schön viele Treffer vertragen, ehe sie das Zeitliche segnen und den Weg freimachen. Soviel zum Spielablauf.



Peter macht Dampf. *Foto: PC-Engine*

Um die Motivation über lange Zeit hochzuhalten, hat man auch beim Schwierigkeitsgrad einen guten Mittelwert gefunden, der irgendwo zwischen „locker" und „verdammt hart" liegt. Die andere Hälfte der hohen Motivation kommt (mal wieder) von der Technik. Es ist schon erstaunlich, wie man mit neuen Ideen ein leicht betagtes Spielprinzip noch so gut in Szene setzen kann. Dazu trägt die Grafik einen erheblichen Teil bei. Der Hintergrund wird durchweg sauber gescrollt und verdient sich die Prädikate „gut" bis „exzellent". Dabei fällt auf, daß die japanischen Grafiker viel Liebe zum Detail an den Tag legten. Auch die zahlreichen Sprites sehen schön aus, sind abwechslungsreich gestaltet und gut animiert. An Ideen hat's hier nicht gemangelt. Der Sound dagegen fiel *etwas*(!) eintönig aus, da er nur aus den bekannten Baller-FX und einer vor sich hinplätschernden Hintergrundmelodie besteht. Zwar nervt er nicht, aber bei *Gunhed* beispielsweise gab's Besseres.

Trotzdem ist das kein Grund, BARUNBA den ASM-Hitstern zu verweigern. Selten habe ich ein Game gesehen, bei dem aus einer alten Idee soviel herausgekitzelt wurde. Gut, die Grafik hätte noch ein bißchen besser, der Sound ein wenig flotter... Unterm Strich bleibt jedoch ein gut gemachtes Ballerspiel, das jedem nach Abwechslung schreienden *Gunhed-*, *Mr-Heli*-oder *Cyber-Core*-Spieler wärmstens empfohlen werden kann. Es gibt viel zu tun – ballern wir's ab!

Peter Braun

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Programm: Formation Soccer Human Cup '90, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Human Creative, Japan, **Muster von:** EC-Electronics.

„Endlich!", hallen zwei Schreie durch die Redaktionsräume. Manni und meine Wenigkeit reißen sich um das bessere Joypad der **PC-Enginge**, Unbeteiligte schauen recht verwirrt und bedauernd zu uns hinüber. „Sind die jetzt ganz dem Spielewahnsinn verfallen, oder was?", sind die ersten Kommentare der lieben Kollegenschaft. Doch wir lassen uns nicht beirren und schalten die Engine an. Sofort herrschen klare Verhältnisse; jeder weiß, was Sache ist: *Wir haben eine neue Fußballsimulation!* Ja, man mag es kaum glauben, doch es ist wahr: Nach Tennis, Baseball, Golf und anderen Sportspielen ist nun endlich ein Programm des deutschen Volkssport Nummer 1 für dieses Gerät erhältlich. Es stammt von **HUMAN CREATIVE** und heißt **FORMATION SOCCER HUMAN CUP '90**. Erste Zweifel kommen bei uns auf: „Das sind doch die, die durch *Formel 1 Tripple Battle* bei uns eher unangenehm auffielen", flitzt durch unser Gehirn. „Muß ja nichts heißen", sagt Manni, und los geht's.

Im Menü wählen wir die Option *Exhibition* an, da wir gegeneinander antreten wollen. Sofort fällt uns auf, daß eine Menge an verschiedenen Kombinationen – bezüglich mehrerer Mitspieler – geboten wird. So können auch zwei Spieler mit vereinten Kräften gegen den Computer spielen; sind gar vier Mitspieler zugegen, dann werden eben zwei Teams à zwei Mann gebildet. Doch das ist nicht alles, was FSHC '90 bietet, denn auch drei Fußballfans dürfen gegeneinander spielen, ohne daß einer aussetzen muß. Die Lösung: zwei Spieler gegen einen! Logisch, daß auch allein gegen den Computer gescored werden kann.

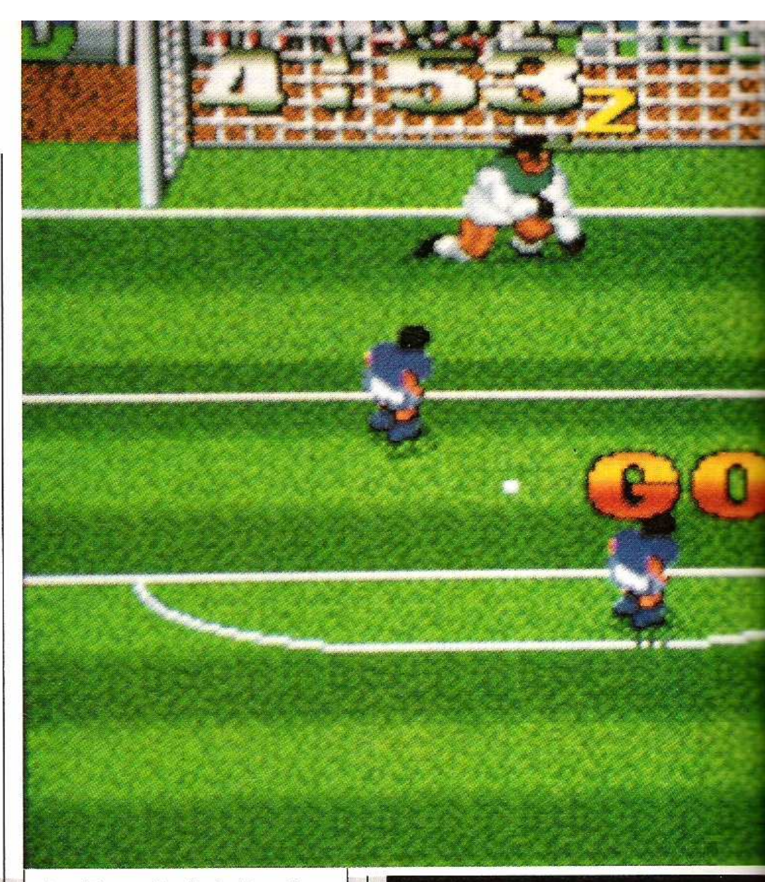
Nun schnell unsere Teams aus 16 möglichen ausgewählt (elf WM-Teams, wie Italien, Brasilien, Argentinien, England und natürlich die Bundesrepublik Deutschland, sind dabei), und ab geht's. Wie immer entschied ich mich für das deutsche Team und Freund Manni für die Engländer. Nur noch Spielzeit (1 bis 99 Minuten) und Formation bestimmen (z.B. 4-3-3, 4-4-2, 4-2-4), und der Anpfiff ertönt.

Ich habe Anstoß. Mittels Knopf 1 führen meine Figuren Weitschüsse aus, mit Knopf 2 kann ich passen. Hierbei bekommt stets derjenige den Ball, der mit einem blauen Pfeil gekennzeichnet ist. Nicht immer steht dieser Spieler günstig, so daß man abwägen muß, ob man sich nicht doch lieber im Alleingang durch des Gegners Reihen dribbeln sollte. Der von mir gesteuerte Spieler ist mit einer „1" gekennzeichnet, der von Manni mit 'ner „2". Mein Männeken läuft also mit dem Ball auf Manfreds Tor zu und gibt mit gekonnten Dribblings dessen Abwehrspielern das Nachsehen. Doch kurz vor seinem Tor – ich will gerade abziehen – grätscht mir einer seiner Mannen von hinten in die Beine. Ich schreie „Foul", doch dieser Ansicht ist der Schiedsrichter nicht und läßt weiterspielen. Der Konter läuft! Manni dribbelt sich über das Feld, als sei er „Klein-Lineker", und kommt auch prompt zu einer hochkarätigen Torchance, die mein Keeper gerade noch so durch Abklatschen vereiteln kann. Durch Druck auf Button 1 hechtet sich dieser und macht sich dabei extrem lang. So kann er zwar so ziemlich alles abwehren, aber meist nicht festhalten. Sicherer zupacken tut der Torhüter nach Druck auf Button 2, macht sich dabei aber auch nicht so lang.

Nach einem langen Abschlag (Knopf 1) kommt mein Sturm auch gleich wieder in Ballbesitz. Ein satter Fernschuß, zack, drin isser – 1:0! Danach versucht Manfred nachzusetzen, verliert jedoch seinen Faden und läuft verzweifelt gegen meine Abwehr an. Ein Angebot meinerseits, um einen geringen Einsatz von einem Blauen zu spielen, lehnt er dankend ab. In der Folgezeit versuche ich seine Abwehr gekonnt außer Gefecht zu setzen, indem ich hohe Flanken in seinen Strafraum bringe. Doch denkste: Mannis Spieler sind so gut plaziert, daß er mittels Fallrückzieher oder Kopfballabwehr (Knopf 1 oder zwei gedrückt halten) den Ball schnell wieder aus der Gefahrenzone befördert und ich einen neuen Versuch starten muß.

Durch Zufall entdeckt Mister Kleimann, daß man per RUN-Taste verschiedene Spieler anwählen kann, um so gelegentlich besser zum Ball zu stehen. Leider zieht er den Nutzen aus dieser Erkenntnis, da er mir die Entdeckung verschweigt und still weiterspielt. Nach einer Weile finde ich den Trick jedoch auch heraus und muß sagen, daß sich HUMAN CREATIVE bei dieser Steuerung einiges gedacht hat. Selten sah ich eine bessere, ausgeklügeltere und präzisere Steuerung, die zudem noch sehr einfach zu erlernen ist.

Doch zurück zum Spiel: Manfred hat in der Folgezeit eine Menge zu tun, denn die Deutschen sind zur reinsten Angriffsmaschinerie geworden. Zweifellos brillieren Mannis Abwehrspieler, doch bei hohen Hereingaben in den Strafraum hat er mit seinem Keeper arge Probleme. Nicht selten springt dieser am Ball vorbei und jener ins Netz! So ist es am Ende unseres Matches eine ziemliche Packung, die unser Chefredakteur davonträgt. (Seinetwegen will ich das Endergebnis mal verheimlichen...) Doch begeistert sind wir beide, denn mit dieser Simulation hat uns eine der stärksten ihres Genres erreicht.



Das Traumfinale in Rom!

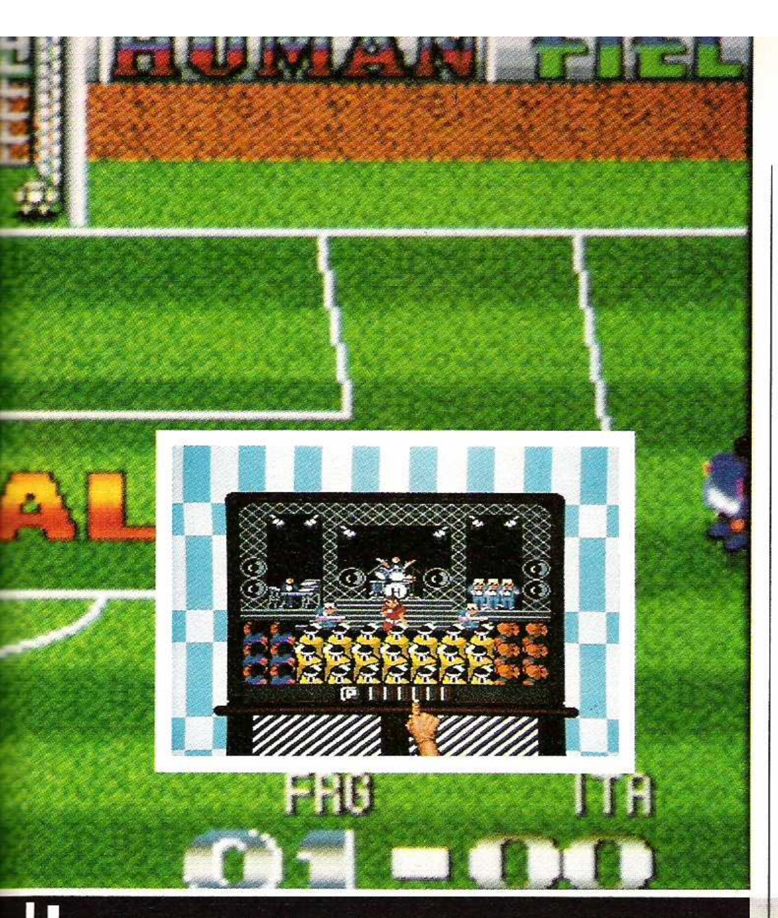
STURM-





»FSHC '90 – das ist Sport der Güteklasse 1A«







AUF GANZER LINIE

Fast schon eine Selbstverständlichkeit, daß auch eine Art Liga-Modus vorhanden ist, in der ein Spieler (oder zwei im Team) gegen Computer-Mannschaften antreten müssen. Dabei geht es um den *Human Cup '90*, wie der Titel des Programms schon erahnen läßt.

Gespielt wird im K.O.-System. Unentschieden gibt es nicht, da jedes Match spätestens im Elfmeterschießen entschieden wird. Falls man die Zeit nicht hat, alle Spiele auf einmal auszutragen, kann nach jedem Zusammentreffen der Spielstand „gespeichert" werden. Ein kleiner Gag am Rande: Stimmt der Code, verwandelt ein Spieler einen Elfmeter. Stimmt er nicht, so wird der Goalkeeper zum Elfmeterkiller. Ganz lustig gemacht, das Ganze.

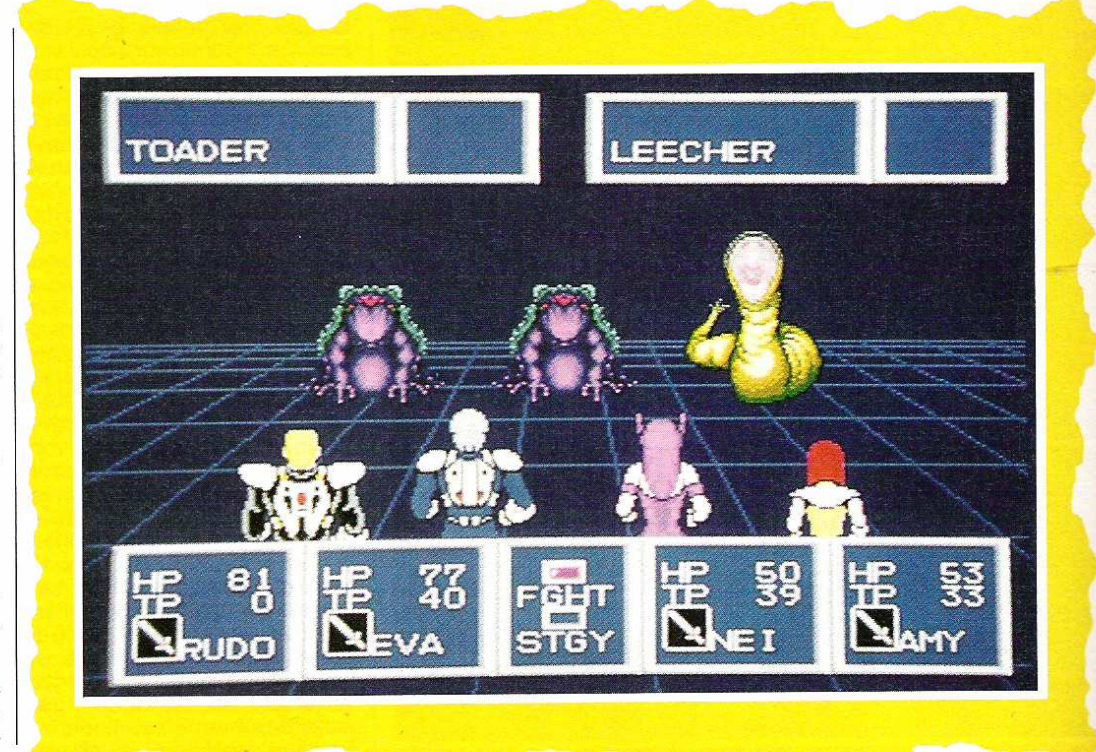
Die Steuerung habe ich oben bereits größtenteils beschrieben. Ich möchte nur noch einmal betonen, daß diese einfach genial ist. Wie bei *World Cup Soccer* des Sega Mega Drives sind bei der PC-Engine auch drei „Feuerknöpfe" vorhanden. Doch ist die Steuerung bei FSHC '90 um einiges komfortabler, und es gibt viel mehr Möglichkeiten, den Ball zu spielen. So kann der Ball auch angeschnitten und sozusagen ins Tor geschlenzt werden. Toll, wie sich der Ball hierbei verhält. Allgemein begeistert das Flugverhalten des Balles durch bisher nicht gekannte Realitätsnähe. Beispiel: Wird ein Spieler von einem Ball getroffen oder fälscht diesen ab, so bekommt der Ball einen Drall. Ganz wie in „Echt". Abpraller vom Pfosten drehen sich auch durchaus mal ins Tor hinein. Ebenfall bekommt der Ball beim Schießen nicht immer die gleiche Geschwindigkeit drauf: Mal ist er langsamer, mal schneller oder verändert seinen Speed gar nach Berühren eines anderen Spielers. Ich könnte noch viel zum Thema Ballverhalten/Spielmöglichkeiten schreiben, doch das würde den Rahmen dieses Berichts sprengen. Vielmehr möchte ich noch auf die Animation der Computerfußballer eingehen, denn auch die ist ein besonderes Augenmerk wert. Es ist einfach herrlich anzusehen, wie Spieler den Ball mit der Brust stoppen, ihn köpfen oder mittels Fallrückzieher weiterleiten. Das einzige Manko ist, daß sie etwas zu langsam laufen. Etwas schneller hätte das schon ausfallen dürfen. Dann hätte ich auch vor der Vergabe eines Mega-Hits nicht zurückgeschreckt – ehrlich! Denn FORMATION SOCCER HUMAN CUP '90 ist ein in allen Belangen genial durchkonzipiertes Sportspiel der Güteklasse 1A. Hier wurde nicht nur Wert auf gute Grafik gelegt, sondern man hat sich auch ebenso um eine gute Ausführung bemüht – wie man sieht, mit Erfolg. Zusätzlich wurden ein paar Gags eingebaut, wie beispielsweise ein Fernsehkommentator, der in der Halbzeit seinen Kommentar zum Spiel abgibt. Will man sich vor seinem Blah-Blah verschonen, schaltet man einfach auf einen der anderen Kanäle um. Auf diesen laufen z.B. Rockfestivals, eine Wettervorhersage, Catchen oder anderes. Wer möchte, der würgt dem TV einfach den Saft ab, und weiter geht's. Aber schaut Euch das Geschehen mal ruhig ein, zwei Minuten an, denn dann...

Okay, Leute, genug des Palavers: Geht, und kauft Euch das Programm, sofern Ihr eine PC-Engine habt – wenn nicht, dann kauft Euch beides! FORMATION SOCCER HUMAN CUP '90 ist es mehr als wert und stellt mindestens 99 Prozent aller bisherigen Fußballsimulationen ins Abseits – mit Leichtigkeit!

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	**10**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**





Programm: Phantasy Star 2, **System:** Sega Mega Drive, **Empf. VK-Preis:** ca. DM 160, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** CWM, Vienenburg.

Vor ewigen Zeiten, so die Sage, rettete die tapfere Alis ihren Planeten Mota vor dem grausamen Lassic. Nach dem Tod des Tyrannen blühte das Algo-System wieder auf, und die Schreckensherrschaft geriet langsam in Vergessenheit. Palm, die Hauptwelt, gedieh wieder als Wirtschafts- und Führungszentrum. Das paradiesisch grüne Mota lebte sorglos von seiner reichen Ernte, und man machte sich wenig Gedanken um die kaum erforschte Randwelt Dezo. Planung, Energieversorgung und die Lebenssysteme regelt das zentrale „Mutterhirn". Doch eines Tages gibt es Probleme...

SEGAS STERNSTUNDE

Lange nach der Handlung des ersten Teils beginnt also **SEGAs** heiß ersehntes **PHANTASY STAR 2**. Wieder ziehen vier Freunde, die sich erst finden müssen, in die Welt hinaus. Anfangs benennt Ihr Eure (männliche) Hauptfigur, zu der sich gleich die halbmenschliche Nei gesellt. Im Laufe des Abenteuers verbreitet sich Euer Ruf, und verschiedene Helden melden sich bei Euch zu Hause. Dort solltet Ihr immer mal wieder vorbeischauen; bei Bedarf könnt Ihr die Partyzusammensetzung ändern. Auf alle Fälle sollten eine Heilkundige und mindestens ein Kämpfer (Rudo oder Kain) dabei sein. Shir ist wegen ihres „Organisationstalentes" sehr hilfreich, schleppt sie doch die wertvollsten und brauchbarsten Dinge an.

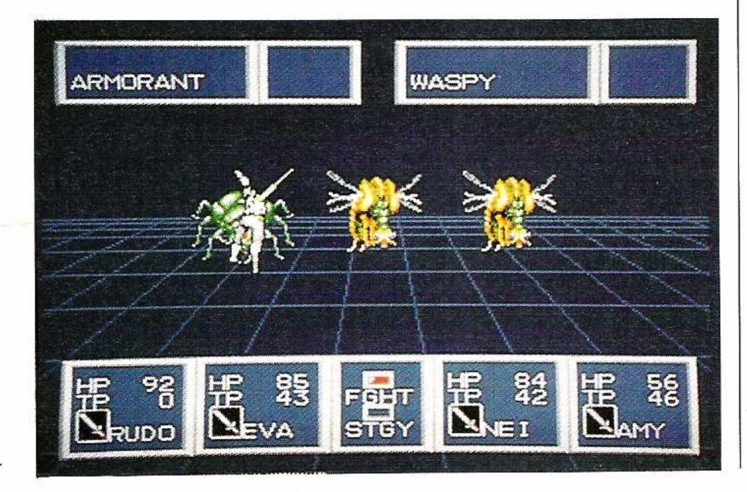
Für den stolzen (vorgesehenen) Preis von 160 Mark leuchten Euch nicht nur das Modul samt ausführlicher Anleitung entgegen, sondern auch eine Übersichtskarte von Mota und Dezo, eine genaue Ausrüstungsliste mit Preisen und Einkaufsstätten sowie ein Zauberspruch-Verzeichnis. Obwohl die Beilagen für ein Konsolenspiel fürstlich und mit vielen Abbildungen versehen sind, wäre bei einem solchen Dauerbrenner eine größere Packung mit festem Handbuch schön. Bei dem hohen Preis sollte sich SEGA wirklich ein Vorbild an *SSIs* Rollenspielen oder den neueren *Ultima*-Verpackungen (Stoffkarte!) nehmen. Hilfreich ist die vorhandene Anleitung natürlich trotzdem. Der Clou ist allerdings das mitgelieferte, farbig illustrierte Hint Book – nur für Nervenstarke, sonst verderbt Ihr Euch die Freude am Spiel! Selbst wer spickt, muß aber die Einwohner befragen, denn die mit vielen Screenshots versehenen Tips sind nicht erschöpfend. SEGA hat das Büchlein so geschickt gestaltet, daß man mit ein bißchen Vorsicht wirklich nur das liest, was man gerade braucht.



PS 2 ist ein ausgefeiltes Super-Rollenspiel mit toller Grafik und Handlung. Unbedingt zugreifen!«

Das Spiel beginnt in Paseo, Hauptstadt des Planeten Mota im Algo-System. Nach einem schrecklichen Alptraum, in dem Ihr hilflos zusehen müßt, wie ein zierliches Mädchen von einem Monster bedroht wird, wacht Ihr benommen auf. Mühselig schüttelt Ihr den Traum ab und meldet Euch wie gewohnt bei der Arbeit. Dort erwartet Euch aber eine Überraschung: Anstelle der üblichen Routineaufträge betraut Euch der Kommandant mit der Mission, einen Recorder mit wichtigen Daten aus dem Biosysteme-Labor zu holen. Dessen Lage entnehmt Ihr der Landkarte – und seht gleichzeitig, daß es vermutlich kein Spaziergang dahin sein wird!

Mota ist eine High-Tech-Welt. Usprünglich ein Wüstenplanet, wurde sie mit Hilfe ausgeklügelter Pläne des Mutterhirns urbar gemacht. Dieser vor langer Zeit von Unbekannten eingeführte Supercomputer regelt das gesamte Leben auf Mota – und das wörtlich: Eine Einrichtung des Mutterhirns ist das Biosysteme-Labor, wo passende Lebensformen für den Planeten entwickelt und DNA-Muster des gesamten Sonnensystems aufbewahrt werden. Dank des Hirns können die Menschen sogar geklont und nach dem Tod wiederbelebt werden. Unsere Abenteurer können davon allerdings nur Gebrauch machen, wenn mindestens einer noch lebt. Auch Klimakontrolle und Wasserregulierung unterstehen dem Rechner. Ohne genau dosierten künstlichen Regen gäbe es weder das planetare Fluß- und





Dammnetz noch Leben überhaupt auf Mota.
Während des ersten Streifzuges durch Paseo stoßt Ihr auf die Bücherei im Zentralturm. Dort erfahrt Ihr, daß es vor zwei Jahren einen nicht weiter untersuchten Unfall im Biolabor gegeben hat: Damals entwich aus Versehen eine dem Menschen feindliche Lebensform den Reagenzgläsern. Seither gibt es keinen Kontakt mehr zum Labor... Nun spielt das Klima verrückt, bedrohen Biomonster Wanderer in der Wildnis, und das Mutterhirn, von dem niemand weiß, wo es überhaupt stationiert ist, meldet sich nicht. Wie einst Alis müssen sich auch Eure Helden buchstäblich Schritt für Schritt an die Rätsel herantasten, jeden befragen und alle Orte gründlich erforschen. Sammelt gleich in der umgebenden Wildnis ordentlich Erfahrungspunkte, und laßt Euch immer wieder

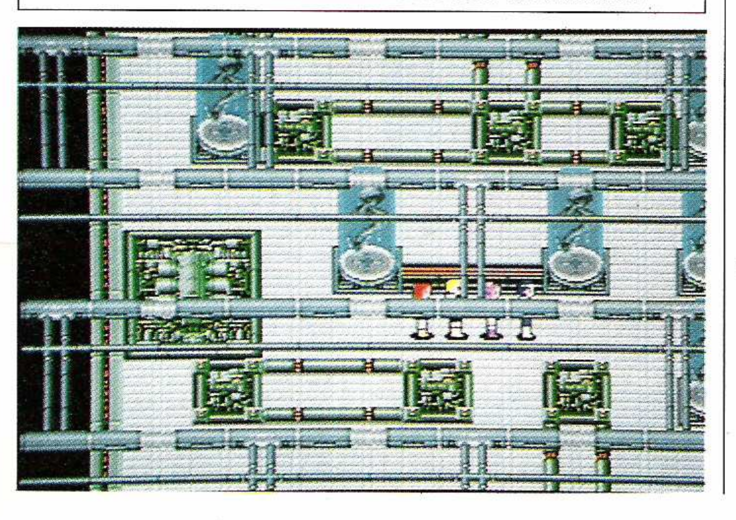


In den Städten kann neue Energie getankt werden.





PHANTASY STAR II ist trotz vieler Menüs sehr übersichtlich.



heilen – später sind dann die Hilfseinrichtungen weit, und Ihr braucht alle Hitpoints, die Ihr durch Levelzuwachs gewonnen habt. Auch ist Paseo die einzige Stadt im Nordosten, in der Ihr einen Spielstand speichern könnt; vier Stände haben wieder auf der Pufferbatterie Platz. Ganz so mühselig, wie es klingt, ist das Reisen aber nicht. Zwischen Städten, die Ihr schon einmal betreten habt, könnt Ihr hin und her teleportieren. Nur in den Dungeons der Wildnis seid Ihr wirklich auf Euch allein gestellt! Notiert alle Aussagen und Informationen, um allmählich ein Bild der Lage zu bekommen. Nachdem Ihr erfolgreich vom Biolabor zurückgekehrt seid, gibt Euch der Kommandant weitere Informationen. Über Zema geht es dann durch mehrere harte Dungeons in die Klimakontrolle. Mit jedem Abschnitt werden die Gegner gefährlicher, und auch das eine oder andere traurige Ereignis ist leider buchstäblich vorprogrammiert.

Die Stimmung der Bevölkerung schafft eine so dichte Atmosphäre, wie man sie von den besten Computer-Rollenspielen gewöhnt ist. Wieder gibt es jede Menge nützlicher Gegenstände zu kaufen und finden. So sind Stahlstangen (steel bars) die einzig möglichen Waffen für Nei. Kauft ihr gleich zwei Stück, damit sie sich wenigstens ein bißchen gegen die Biomonster zur Wehr setzen kann! Vor längeren Ausflügen in die Wildnis solltet Ihr Euch mit Heiltränken und (Ihr lest richtig!) Pfeifen eindecken. Wenn es brenzlig wird, macht die „Hidepipe" nämlich unsichtbar, rettet die „Escapipe" aus Dungeons und teleportiert die „Telepipe" Euch aus der Wildnis in eine Stadt – jeweils nur einmal, versteht sich. Neu sind die „Techniken" für Angriff, Verteidigung und Heilung. Ähnlich den Magiepunkten anderer Rollenspiele, gewinnt man mit jedem Level Technikpunkte. Im Laufe des Spiels bekommen die Charaktere Gelegenheit, ihren Berufen gemäß verschiedene Sprüche zu lernen.

Technisch-futuristisch wie die Handlung sind auch Musik und Grafik. Die Stücke sind etwas monotoner als bei *Phantasy Star 1* (Sega Master System) – weniger stimmungsvoll als „einpeitschend". Sauber klingen die Begleitgeräusche und verschiedenen Musikstücke aber allemal, und der Soundchip wird gut ausgenutzt. Entsprechend dynamisch ist auch der Kampfmodus geraten. Sah man im Vorgänger noch die Gegner groß vor einem Landschaftshintergrund, stehen sie jetzt weiter weg auf einem abstrakten Raster im „luftleeren Raum". Unsere Helden sehen wir von hinten, die Angriffe werden richtig gezeigt. Bei jedem Treffer blitzt der Bildschirm ziemlich grell auf (blau bei Gegnern und rot bei eigener Verletzung). Rollenspielfans werden etwas nervös blinzeln, denn SEGA hat hier offensichtlich nach den Actionfreunden geschielt.

Im Normalmodus – Vogelperspektive der Städte und Landschaften, aber Menschen werden von der Seite gezeigt – scrollt die Landschaft butterweich. Futuristisch-technisch sind auch die Dungeons anzuschauen. Ein Gewirr von Rohren und Leitungen erschwert Euch die Orientierung und macht das Kartographieren notwendig. Die Bilder sind im Detail fein gezeichnet, wenn auch weniger niedlich als im ersten Teil. Die Figuren sind nicht mehr (Sega-typisch) „knuddelig", sondern eher comicartig.

Wie gewohnt, steuert Ihr die Helden sauber mit dem Joypad/-stick. Die vielen Menüs sind gegenüber *Phantasy Star I* noch ausgefeilter geworden, aber trotzdem übersichtlich und gut zu bedienen. Man merkt der bequemen Handhabung an, daß PHANTASY STAR 2 – im Gegensatz etwa zur *Ultima-IV*-Umsetzung fürs Master System – direkt für eine Konsole entwickelt wurde.

Mit seiner spannenden Geschichte, den vielen Rätseln, Gegenständen und Begegnungen sorgt PHANTASY STAR 2 für monatelangen Spielspaß und ist für Fans dieses Genres Anlaß, ernsthaft über die Anschaffung eines Mega Drives nachzudenken. Selbst Nicht-Rollenspieler Torsten bekam glänzende Augen und schlich auffällig oft um das Testgerät herum. Allen jetzt schon stolzen Besitzern sei dringend empfohlen, dieses Super-Modul vorzubestellen. Sonst könnte es sein, daß Ihr monatelang darauf warten müßt!

Eva Hoogh

Grafik	**11**
Handhabung	**12**
Story	**11**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**11**



ZWERGEN-AUFSTAND

Programm: Blue Blink, **System:** PC Engine, **Empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** EC Electronics.

Aller guten Dinge sind drei! Oder: Zu dritt gehen alle Dinge gut!
Wie durch ein unsichtbares Band verbunden, jumpen und runnen die drei Püppis im neuen Game **BLUE BLINK** von **HUDSON SOFT** durch wunderhübsch bunte Landschaften. Manche von ihnen sehen aus wie die Panzerknacker aus Entenhausen, einer wie Peter aus „Heidi", sogar eine kleine Prinzessin im purpurroten Kleidchen ist mit von der Partie. Mit „select" kann ausgewählt werden, welche der drei Figuren vorn stehen soll. Jede der Figuren kann nämlich unterschiedlich hoch springen, und jede besitzt eine andere Waffe. Nur die kleine Prinzessin hat keine Waffe. Wahrscheinlich nehmen's die Japaner nicht so genau mit der Gleichberechtigung und sind der Meinung, daß solch' gefährliches Gerät nicht in die Hände einer Frau gehört.

Jeder, der bei diesem Game zuschaute, ließ sich sofort zu einem entzückten – Oh, wie süüüß!!! – hinreißen. Kein Wunder, denn BLUE BLINK, ist comicmäßig aufgemacht, etwas verniedlicht und grafisch nicht von schlechten Eltern. Gutes Scrolling, die Farben schmeicheln den Sehgeräten, und wie selbstverstänlich dringen individuell zu jedem Level verschiedene Musis in die Gehörgänge.

Die Reise beginnt, indem die drei in einem LKW nach Rose Town fahren. Dort gibt es sechs verschiedene Stationen (Level), die sie anzulaufen haben. Der Brummi hält am ersten Haus. Per Knopfdruck verschafft man sich Zugang, und ein Typ im Robin-Hood-Dress labert Rhabarber (japanisch). Nachdem man nun diese wichtige japanische Information bekommen hat, geht's erst richtig los. Wieder rein ins Automobil, und auf zur nächsten Station. Dort geht's dann zu Fuß weiter. Die Landschaft ähnelt teilweise einem Abenteuerspielplatz. Der Weg führt über Holzbalken, an Häusern vorbei und über Treppen, die aus Baumstümpfen gezimmert sind.
Die Gegner in diesem Game sind im wahrsten Sinne des Wortes sehr entgegenkommend. Entweder man hüpft einfach drüber, oder man schießt sie gnadenlos ab. Wobei das Letztere die bessere und gleichzeitig lohnendere Möglichkeit ist. In den Schildkröten, Pandabären, Faultieren, Vögeln, Bienen, Chamäleons, Hornissen, Zwergen etc. sind nämlich allerlei brauchbare Sachen versteckt. Meistens sind es Goldmünzen, aber auch Schutzschilde, Energie und andere äußerst nützliche Sachen.
Die Goldmünzen frischen die Energievorräte auf. Allerdings muß man erst 100 Stück sammeln, bevor es sich bemerkbar macht. Die verbleibende Energie wird in Form von Herzen am unteren Bildrand angezeigt. Zu Anfang hat man deren drei. Jedesmal, wenn man verletzt wird, verfärbt sich eines dieser Dinger ein wenig grau, bis dann irgendwann nichts mehr davon übrig ist und das nächste angefangen werden muß. Das heißt also im Klartext (für alle, die's immer noch nicht gerafft haben), daß man für 100 Goldmünzen ein neues Herz bekommt.
So, das mit der Kohle wäre also schon mal geklärt. Kommen wir zum nächsten wichtigen Punkt: den Schlüsseln. Die Schlüssel muß man sammeln, um Zugang zu den verschiedenen Häusern zu bekommen. Von da aus kann man dann eine Station weiterfahren. Die meisten Schlüssel liegen sichtbar in der Pampa rum oder sind in irgendwelchen unfreundlichen Tierchen versteckt. Der wichtigste Schlüssel aber, der nämlich, mit dem man letztendlich die City verlassen kann, ist unsichtbar. Genau aus diesem Grunde ist es gar nicht mal so sinnlos, einfach in der Gegend rumzuballern. Keine Angst, irgenwie findet Ihr den Türöffner schon!
Ach, das hätte ich jetzt beinah vergessen: Alle gewöhnlichen Schlüssel sind blau, und der besagte Megaschlüssel ist rot. Dieser paßt dann an die einzige Tür, die total verrammelt und verriegelt ist. Aber Vorsicht! Hinter der Tür geht's nämlich mächtig zur Sache. Ein rundes goldenes Etwas, das ungefähr ein Drittel des Screens ausfüllt, muß man dort besiegen.

»BLUE BLINK – drei Japaner mit dem Kontrabaß. Echt geil, das Teil!«

Richtig! Gut! Das ist dann wohl der Endgegner. In dieses Bild begibt man sich allerdings allein – nicht mit den anderen beiden, die sonst so an der Spielfigur kleben. Als Ausgleich dafür reitet man auf einem Esel.
Apropos Esel! Das ist ein wirklich freundliches Tier. Er hat die äußerst positive Eigenschaft, den Spieler aus den unmöglichsten Situationen zu retten. Fällt man beispielsweise in ein Loch, kommt er vom Himmel geflogen, um dem gefallenen Kind mit Hilfe seiner Zauberkugeln wahnsinnige Sprungkraft zu verleihen. Aber auch, wenn der Energievorrat zur Neige gegangen ist, gibt's per Zauberei zwei Herzen dazu. Allerdings hat er keinen unendlichen Vorrat an diesen Pumpen. Anfänglich stehen drei Kugeln zur Verfügung. Man kann jedoch ab und an mal welche aufsammeln.
Insgesamt hat BLUE BLINK fünf verschiedene Städte und damit auch einiges an Abwechslung zu bieten. Schon in der zweiten Stadt wird's total fies. In unterirdischen Gängen muß man höllisch aufpassen, daß man nicht von Wagenrädern zerquetscht wird, die mit Stacheln besetzt sind. Hoch über der Erde kommt's dann wieder mehr auf akrobatische Leistungen an. Da gilt es nämlich von einem Heißluftballon auf den nächsten zu springen. Natürlich alles ohne Netz – ist also nur was für völlig schwindelfreie Geschöpfe. Zu allem Überfluß wird man in diesem Level beim Springen noch zusätzlich von kleinen herumschwebenden Ballons behindert.

Giftige Dämpfe steigen vom Boden auf, riesige Felsbrocken rollen, wie von Geisterhand bewegt, auf die armen Kleinen zu; oder das Fleckchen Erde, auf dem man gerade steht, löst sich plötzlich in Wohlgefallen auf.

BLUE BLINK ist wirklich sein Geld wert! Schon allein der vielen Möglichkeiten wegen, wie man sein Leben verlieren kann (hehe). Nein, nun aber mal Spaß beiseite, Ernst aufs Fahrrad, dieses Game steckt wirklich voller Überraschungen und witziger Spielideen. Da wundert's mich mal wieder, was auf so 'ne kleine Karte alles drauf geht. Tja, und was machen wir aus solchen Spielen, wo mehr drin ist, als drauf steht? Richtig, die bekommen 100 Punkte, eine aufblasbare Waschmaschine und natürlich... jaaaa, einen Hitstern!!!

Sandra Alter


Foto: PC Engine

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

¿? DENK-MAL

Mit Volldampf in die

Programm: Railroad Tycoon, **System:** IBM PC, **Hersteller:** MicroProse, **Empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

„Mr. **Microprose**" hat wieder zugeschlagen! Der Hausprogrammierer des amerikanischen Strategiespielspezialisten, **Sid Meier**, hat nach den Erfolgen von *Pirates!, Silent Service* und anderen Kassenschlagern nun mal ein gänzlich anderes Thema softwaremäßig umgesetzt : **RAILROAD TYCOON** beschäftigt sich mit dem Thema „Eisenbahn".
Sieht man sich auf dem Softwaremarkt mal um, so fällt auf, daß es bis dato eigentlich nur ein Programm mit ähnlichem Hintergrund gegeben hat, und zwar *Rail West* von *SSI* aus dem Jahre 1983! Es wurde also Zeit, sich diesem Genre mal wieder zu widmen, und ohne zuviel vorwegzunehmen – dieses neue MICROPROSE-Spiel hat alle Vorzüge, die man von einem intelligent aufgebauten und komplexen wie auch realistischen Strategieprogramm erwartet!
Doch vor den Lobeshymnen zunächst einmal einige Informationen zum Spielgeschehen. Das Programm ist wahnsinnig komplex (allein die tolle Anleitung in Buchform hat 180 Seiten Umfang) und unterstützt alle Grafikformate, angefangen bei CGA bis hin zur VGA-Karte. Man hat als Spieler die Möglichkeit, entweder um 1830 (an der amerikanischen Ostküste), gegen 1866 (westliche USA), ab 1828 (England) oder im Jahre 1900 (Europa; hier u. a. auch Berlin, Essen und Hannover) ins Geschehen einzusteigen. Hierbei kann man jeweils unter vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen auswählen. Der „Reality Level" erlaubt ferner einen erbitterten Konkurrenzkampf mit den Computergegnern oder eine vereinfachte, dennoch aber recht komplexe Wirtschaftssimulation. Am Ende des Spiels erhält man, ähnlich wie bei *Pirates!* die Einstufung in eine Rangliste.
Zu Beginn sollte der Käufer des Programms sich nicht von der wahnsinnig komplexen Dokumentation zum Spiel abschrekken lassen, sondern ruhig die verschiedenen Kapitel der Anleitung einmal studieren. Ganz Eilige können jedoch auch schon mal mit dem „Tutorial", einer sowohl in der Anleitung wie auch im Programm festgeschriebenen Einführung, ein wenig herumexperimentieren. Hat man erst einmal „Blut geleckt", gibt es bei RAILROAD TYCOON kein Entrinnen mehr. Beeindruckend ist vor allem Sid Meiers immenser Einfallsreichtum und die programmtechnisch hervorragende Umsetzung auf den Rechner.
Zu Beginn der Simulation ist eine Art Probespiel vorgesehen, welches sowohl in der Anleitung wie auch auf dem Bildschirm in jeder Phase nachvollziehbar bleibt! Hier erfährt der Spieler alles über Gleisrouten, Züge, Waggons, Stationen, Bahnhöfe, Güter-, Personen- und Transportverkehr sowie die unzähligen anderen wichtigen Bestandteile des Programms. Logisch und einleuchtend wird jeder Aspekt der Simulation durch zahlreiche Grafikabbildungen veranschaulicht, die sowohl in der Anleitung wie auch auf dem Bildschirm übereinstimmen. Auf diese Weise wird der Spieler allmählich in dieses umfangreiche Programm eingeführt. So wird erklärt, daß man z.B. zuerst eine Eisenerzmine anfahren sollte, damit man in einer angrenzenden Stadt die Produktion von Gütern durch diesen Rohstoff ermöglichen kann. Die fertigen Güter wiederum können dann zu einer weiteren Stadt gefahren werden, in der eine Nachfrage besteht. Ferner hat jede Stadt eine eigene Angebots- und Nachfrageliste, die Aufschluß darüber gibt, mit welchen Gütern man dort eventuell Geschäfte machen kann.
Man erfährt in der Anleitung wichtige Dinge über den Bau der Eisenbahnlinien. Vor allem die Topographie des betreffenden Geländes hat einen nicht unwesentlichen Einfluß auf die Formation der Schienen. Hügelige Landstriche erschweren dem Zug das Transportieren von Gütern, da hierbei die PS-Leistung des Schienenfahrzeugs ausschlaggebend ist. Lange Zeitabstände bei schwierigen Wegstrecken verteuern den Transport! Auf Wunsch kann man sich die höchsten Punkte in der Landschaft genau anzeigen lassen. Danach legt man nun seine Schienen und versucht, zu große Steigungen zu umgehen. Ist dies irgendwann mal nicht mehr wirtschaftlich, lohnt sich möglicherweise der Bau eines Tunnels. Man muß zuvor jedoch genau überlegen, in welchem Kostenrahmen sich das Ganze bewegt, damit sich der teure Tunnel auch auszahlt. Hierzu gibt es natürlich auch Gewinn- und Verlustrechnungen, die das Programm auf Wunsch „ausspuckt" und mit deren Hilfe man überschauen kann, ob eine Strecke überhaupt noch wirtschaftlich oder gar ein Zuschußbetrieb ist. Eine Prognose hierzu ist durch das Programm ebenfalls möglich.
Neben dem Tunnelbau ist auch das Errichten von Brücken mitunter notwendig. Hierbei stellt sich dann wieder die Frage, welchen Belastungen diese Brücke standhalten muß und ob evtl. eine Metall- oder Steinbrücke einer Holzkonstruktion vorzuziehen ist. Bei diesen

ASM HIT

»RAILROAD TYCOON – Aufbruch in eine neue Dimension der Unterhaltungssoftware!«





90er

Sonderaktivitäten im Spielverlauf hat das Programm immer mal eine Überraschung in Form von animierten Grafiken parat! So sieht man beispielsweise einen Bautrupp, der die gewünschte Brücke vor den Augen des Spielers aus dem Boden stampft. Überhaupt ist das gesamte Programm mit vielen ansehnlichen Grafikelementen gespickt – Bahnstrecken, Städten, Dörfern, Bauernhöfen, Rohstoffvorkommen etc. -, so daß RAILROAD TYCOON keinen Moment lang langweilig oder trocken erscheint. Auch in puncto Sound schneidet das Programm erfreulich gut ab. Selbst ohne Soundkarte sind die im Spielverlauf zu vernehmenden Geräusche äußerst realistisch und tragen ihren Teil zur ohnehin schon spannungsgeladenen Atmosphäre des Programms bei.

Ein weiteres Plus: Gibt man bei Spielbeginn den Namen einer Stadt ein, so kann man sich vom Rechner die authentische landschaftliche Umgebung auf den Screen zaubern lassen. Daß dieser Extra-Service natürlich nur für Großstädte gelten kann, dürfte freilich klar sein.

Bei einem derart komplexen Programm ist natürlich die Benutzerführung von großer Bedeutung. RAILROAD TYCOON läßt sich alternativ mit der Maus oder der Tastatur steuern. Diverse Pull-Down-Menüs lassen den Spieler blitzschnell die verschiedensten Aktionen anwählen. Jeder Programmteil läßt sich aber auch ohne viel Aufwand mit einer speziell belegten Taste des Keyboards aktivieren, so daß zu keiner Zeit Ratlosigkeit über den Ablauf der Simulation herrscht.

Das Programm bietet in der Anleitung darüber hinaus noch interessante Informationen zum Schienenbau, Brückenbau,-Tunnelbau, zu Aufbau und Funktion der dampfgetriebenen Züge. Auch eine kleine Lektion zum Thema Schienenverkehr/Wirtschaftssimulation und zur Historie des Zugverkehrs fehlt nicht!

Fotos (2): PC



Kein Spiel (es lassen sich übrigens jederzeit beliebig viele Spielstände abspeichern) ist identisch mit dem zuvor gespielten Teil. Alles ändert sich fortlaufend und ist ständigem Wandel unterworfen. Wegen der guten Grafik, der vielen animierten Sequenzen und des immensen Detailreichtums der Simulation kann ich abschließend nur feststellen, daß MICROPROSE mit RAILROAD TYCOON eine Simulation gelungen ist, wie man sie kaum hätte besser machen können! Doch Vorsicht! Wer nun glaubt, er könne sich die ganze Sache mal eben in einer halben Stunde reinziehen, sei gewarnt: Ich habe für diesen Testbericht tagelang vor dem Rechner gesessen und wirklich alle Details des Programms durchleuchtet. Nur so ist es möglich, den technischen Finessen des Programms auf die Spur zu kommen. Ein Kompli-ment an Sid Meier, der einmal mehr unter Beweis gestellt hat, daß ihm scheinbar nichts unmöglich ist. Einer der ganz großen Programmierer für die Entertainment-Software unserer Zeit. Fazit: Ein Programm, das auch in fünf Jahren noch begeistern kann!

TOM

Grafik	**8**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**11**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**



Exklusiv: Ataris Lynx schleimt!

Programm: Todd's Adventures in Slime World, **System:** Lynx, **Empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Epyx, USA, **Muster von:** Atari USA.

So kann's gehen: Manni ist zurück aus den USA – und ich bin um eine schleimige Erfahrung reicher. **EPYX** schickt sich nämlich an, mit **SLIME WORLD** das gesamte Lynx vollzuschleimen, um selbst schleimiges Geld einzusacken. Das Modul ist sowas von nagelneu, daß ich mich kaum traute, es einzustecken, doch nach dem erfolgreichen Gewaltakt konnte ich ihn bewundern: den SCHLEIM. Der Held dieses glibberigen, rutschigen, wabbelnden Abenteuers ist Todd, ein Draufgänger und Weltenbummler, der die geheimnisvolle Schleimwelt erforscht. Aufgeteilt ist das Spiel in sechs verschiedene Adventures, die völlig unterschiedliche Anforderungen an den Spieler stellen. So dürft Ihr in bei Abenteuer 1 den Ausgang aus einem Labyrinth suchen, bei Nummer 2 eine Rettungskapsel finden, bei Nummer 3 innerhalb einer Minute eine Kernschmelze verhindern oder gar bei Abenteuer Nummer 6 Action pur ausprbieren. jedes Abenteuer hat ein. komplett eigenes Design, wobei die Spielbestandteile immer die gleichen sind. So gibt es 19 verschiedene, unterschiedlich gefährliche Monster sowie einige Extrawaffen, die nahezu unentbehrlich sind. Das Slimeshield bewahrt Euch kurze Zeit vor Schleimspritzern, das Power-up gibt der Knarre zusätzliche Feuerkraft, ein Jet-Pack macht Höh(-I)enflüge möglich, ein roter Kristall ermöglicht den Neustart nach dem Verlust eines Lebens an der Stelle, an der man ihn aufgesammelt hat. Sollte Todd von Schleimspritzern getroffen werden oder durch einen Schleimsee waten müssen, verfärbt er sich langsam grün – und stirbt. Abhilfe schafft hier nur das Slimeshield oder ein erfrischendes Bad in einem der verstreuten Wasserbecken.

Trotz aller Features und Abenteuer ist SLIME WORLD jedoch im großen und ganzen ein typisches Labyrinthspiel, bei dem der Spieler verschiedene Gegenstände suchen und die Gegend erkunden muß, um aus dem Labyrinth entfliehen zu können. Todd kann immer nur den Gangabschnitt sehen, in dem er sich gerade befindet, doch dankenswerterweise übernimmt der Computer das Kartenzeichnen mit der Auto-Mapping-Funktion. Lob muß man den Grafikern zollen, die ein herrliches Schleimlabyrinth zusammengeschnipselt haben, in dem sich das grüne Zeug bewegt, die Wände hinunterläuft oder in Blasen zerplatzt – die Ghostbusters können ja ein Lied davon singen. Der Sound des Spiels ist hingegen mäßig und klingt ein wenig lustlos, doch die tolle Atmosphäre läßt den Sound verschmerzen. Leider ist SLIME WORLD eben „nur" ein Labyrinthspiel, wenn auch ein gut aufgemachtes. Macht denn die Rumsucherei in endlosen, verzickten Gängen und Höhlen soviel Spaß? Ich glaube nicht. Mehr Abwechslung und neue Features hätten SLIME WORLD gut getan, doch in der vorliegenden Form reicht's nur zum Durchschnitt. Man schleimt sich halt so durch...

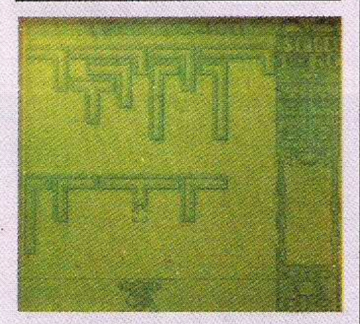
Michael Suck

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

GAMEBOY-NEWS

FLIPULL nennt sich ein Game, bei dem ebenfalls viel nachgedacht werden muß. Es ist zwar etwas schwierig zu erklären, doch will ich es mal versuchen: Bei FLIPULL befindet sich in der linken unteren Ecke ein großer Klotz von kleinen Steinchen mit verschiedenen Mustern. Am rechten Bildschirmrand befindet sich die Spielfigur mit einem Stein – ebenfalls mit bestimmtem Muster. Nun muß man ganz einfach einen anderen Stein gleichen Musters treffen. Und nun kommt das Problem: Der Spieler erhält nämlich nun den hinter dem Getroffenen liegenden Stein, mit dem er einen gleichen Musters abschießen muß!
Ich weiß, ich weiß, das hört sich kompliziert an, doch nach einigen Minuten des Spiels weiß man, wie's geht. FLIPULL ist ein Game, das lange fesselt und unbedingt zu empfehlen ist!

Gesamtnote 10



Ein Suchtspiel versteckt sich hinter dem Namen **QUARTH**, denn so simpel das Spielprinzip auch ist, so süchtig hat mich das Spiel gemacht.
Bei QUARTH geht es darum, Blöcke zu bilden, die mindestens zwei-mal-zwei Steine groß sind. Schafft man dies, so verschwinden die Blöcke. Dies hört sich zwar einfach an, ist es aber längst nicht, denn es scrollen von oben verschiedene Formen von unkomplettierten Blöcken herunter. Mit seinem unten stationierten Raumschiff muß der Spieler dann durch genaues Schießen Blökke bilden, denn aus jedem Schuß wird ein Stein, sobald dieser auf vorhandene stößt.
Im Entfernten erinnert QUARTH an ein umgewandeltes *Tetris*, doch überzeugt QUARTH durch eigene Qualtitäten. Beispielsweise gibt es auch diverse Extras, die hin und wieder auftauchen. Grafisch ist das Game zwar schwach – es werden eben nur Klötze sichtbar-, doch spielt das auch bei solchen Spielgenres keine Rolle.

Gesamtnote 10

Etwas friedlicher und nicht ganz so futuristisch geht es bei **PENGUIN LAND** zu. Hier nämlich schlüpft der Spieler in die Rolle eines kleinen Pinguin-Männchens, das Level für Level ein Ei zu seiner Frau schaffen muß. Dies ist allerdings gar nicht so einfach, wie es sich anhört, denn der Pinguin-Bau – in diesen müssen die Eier – befindet sich unterhalb der Erdoberfläche. Aus dem Iglu an der Erdoberfläche müssen die Eier also durch die Erde nach unten zur holden Pinguin-Frau geschafft werden, und da sich im Erdreich so allerlei Gesindel tummelt, ist die Aufgabe natürlich nicht gerade einfach. Doch kann der Spieler mit Hilfe von Steinen den Gegnern eines auf den Kopf geben und sich ihrer so entledigen.
Wirklich niedlich ist die Grafik bei PENGUIN LAND, da gibt's echt nichts zu meckern. Der Sound ist ebenfalls toll gelungen. Insgesamt gibt es drei verschiedene Stücke, wobei das dritte total volksfestmäßig klingt. Ein Spiel, das wirklich empfehlenswert ist!

Gesamtnote 9

Vor einiger Zeit kamen vor allem die Amiga- und ST-User in den Genuß der **BATMAN**-Umsetzung. War der Film zwar ein Flop (in der BRD zumindest), so konnten zumindest die Heimcomputerversionen gefallen. Nun gibt es eine spezielle **GAME-BOY**-Version, die sogar noch besser gefallen konnte.
Mit einem einfachen Schuß bewaffnet, macht sich Batman anfangs durch die Straßen von *Gothom City*, um seinen Erzfeind – den Joker – zu eliminieren. Hierzu muß er Batman erst einmal in die Chemiefabrik gelangen und viele Dutzend Gegner um die Ecke bringen, ehe das erste Duell mit dem Joker bevorsteht. Um die Aufgabe nicht allzuschwer zu gestalten, sind in den Komplexen eine Menge Extras versteckt, die unserem Helden neue Energie spenden oder bessere Schüsse etc.
Die verschiedenen Level sind in jeweils vier Stufen untergliedert, wobei am Ende einer jeden Stufe ein besonders harter Brocken auf Batti wartet.
Die Grafik ist für Game-Boy-Verhältnisse sehr gut – wie der Sound. Die Steuerung ist exakt und einfach handzuhaben. Ein Programm, das jeder in seiner Sammlung haben sollte.

Gesamtnote 10

Alle Muster von: EC-Electronics, Preis: ca. 65 DM, Tests: Hans-Joachim Amann

EINE GLATTE FRECHHEIT

Programm: Football Manager World Cup Edition, **System:** IBM & Kompatible (CGA), Atari ST, Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Addictive/Prism Leisure, England, **Muster von:** Ariolasoft.

„Rechtzeitig" zur Fußballweltmeisterschaft ist sie nun endlich da, die **FOOTBALL MANAGER WORLD CUP EDITION** von **ADDICTIVE/PRISM LEISURE**, kurz FMWCE genannt. Doch diejenigen, die sich auf ein echtes Fußballspektakel anläßlich der WM gefreut haben, muß ich leider herb enttäuschen. FMWCE besitzt weder die Rasse noch die Klasse, die bekanntlich noch die beiden exzellenten Vorgänger auszeichneten.

Erfreulicherweise beschränkt sich **Kevin Toms'** Sportsimulation nicht nur auf das alles entscheidende WM-Turnier, sondern deckt ferner die komplette Vorrundenphase ab. So habt Ihr zu Beginn des Spieles auch die Wahl zwischen allen Fußballnationen, die in der Qualifikation an den Start gegangen sind, angefangen vom „Bekkerbauer-Klub" bis hin zu Fußballzwergen wie Trinidad und Tobago. Der Modus der Qualifikationsspiele von FMWCE entspricht übrigens genau dem FIFA-Reglement. Obwohl ich die Idee mit der Vorrunde gar nicht so schlecht finde, wäre eine zweite Option, mit der sich die 24 Finalteilnehmer direkt bestimmen lassen, ebenfalls durchaus angebracht gewesen. So nämlich bedarf es schon eines Wunders, sollen die Endrundenteilnehmer der „echten" WM auch im 24er-Feld von FMWCE vertreten sein.

In FMWCE übernimmt der Spieler, wie gewohnt, den Part des Trainers. Egal, ob Ihr Euch noch in der Vor- oder gar schon in der Endrunde befindet, die Vorgehensweise bei einem Spiel des eigenen Teams bleibt immer die gleiche. Vor Spielbeginn werdet Ihr von einer Reporterschar bedrängt, die Euch zum Glück nur eine Frage stellen. Die eigene Antwort (der Computer gibt jedes Mal zwei zur Auswahl) sollte gut überlegt sein, da sie komischerweise einen direkten Einfluß auf die Moral der Mannschaft hat. Dieselbe Prozedur findet dann in der Kabine statt. Nur lassen hier die eigenen Mannen blödsinnige Kommentare vom Stapel, auf die Ihr als Trainer möglichst cool eingehen solltet. Schnell ein witziges Beispiel, das mir dennoch sehr zu denken gab. In der Halbzeitpause des Spieles Deutschland gegen Holland (wir führten wohlgemerkt mit 2:0) meinte einer der „Kaiser-Schützlinge" sinngemäß: „Wir haben überhaupt keine Chance!" Dies dürfte wohl einwandfrei zeigen, in welch lächerlicher Art und Weise die Moral eines Teams bestimmt wird. Zu allem Übel hat diese „Moral" einen direkten Einfluß auf den Ausgang eines Spieles, so daß die idiotischen Small-Talks mit den Reportern und der eigenen Elf fatale Folgen haben können.

Die Angst des Tormanns beim Elfmeter

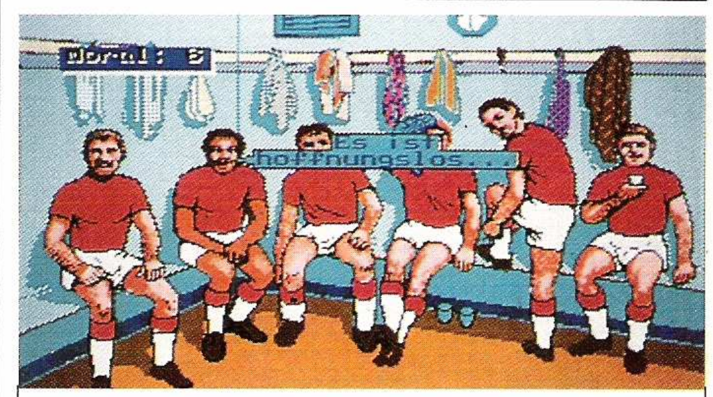
Ganz anders ist die Chose bei der Mannschaftsaufstellung geartet, denn hier bieten sich Euch Möglichkeiten, wie sie bislang in keiner anderen Fußballsimulation zum Tragen kamen. Neben der üblichen Besetzung der diversen Positionen, wozu Ihr natürlich nur ein Aufgebot von 22 Recken zur Verfügung habt, könnt Ihr als Trainer den einzelnen (!) Spielern konkrete Aufgaben zuteilen, die sie im späteren Spiel streng befolgen werden. So lassen sich einerseits Länge und Richtung ihrer Pässe vorgeben. Auf der anderen Seite kann auf die Spielart der Elf ein entscheidender Einfluß ausgeübt werden, ob Flügel-, Stellungsspiel oder dergleichen bevorzugt werden soll. Während des Spieles können wohlgemerkt bis zu zwei Auswechslungen vorgenommen werden, bei denen Ihr gleichzeitig noch die Spieltaktik ändern könnt. Den eigentlichen Matchverlauf könnt Ihr natürlich nicht mehr beeinflussen. Stattdessen winkt nur ein unruhiger Platz auf der Auswechselbank. Selbstverständlich müßt Ihr nicht alle Spiele „live" (immerhin dauert ein Match rund zwei Minuten) miterleben, denn lediglich die eigenen Auftritte sind Pflichtveranstaltungen. Erwähnenswert sind sicherlich die zwei Darstellungsarten, die FMWCE bei den eigentlichen Spielen anbietet. Die Draufsicht auf das komplette Spielfeld liefert ohne Zweifel die besten Anhaltspunkte, wo es in der Strategie noch hapert, auch wenn das ganze äußerst mickrig geriet. Dagegen dürfte der dreidimensionale Ausschnitt, der immer nur den ballführenden Spieler wiedergibt, lediglich deswegen von Interesse sein, weil hier die Grafik äußerst hübsch in Szene gesetzt wurde. Ansonsten gibt es übrigens in punkto Grafik auf allen 16-Bit-Rechnern nicht viel zu sehen.

Besonders enttäuscht war ich über die wenigen Features von FMWCE, denn abgesehen von der durchdachten Mannschaftsaufstellung bleibt Kevin Toms weit hinter den Erwartungen zurück. So unterscheiden sich die einzelnen Spieler beispielsweise einzig und allein durch ihren Skill, sonstige Unterscheidungskriterien fehlen gänzlich. Des weiteren gibt es keine Fouls und, damit verbunden, keine Gelben bzw. Roten Karten. Ebenso erwies sich meine Truppe während des gesamten Turnieres als äußerst fit, da Verletzungen überhaupt nicht (!) auftreten wollten. Selbst auf Trainingseinlagen konnte meine Mannschaft getrost verzichtetn (gibt's nämlich nicht!). Den absoluten Rest gab mir dann schließlich die völlig mißratene Steuerung, die unkomfortabler nicht hätte gestaltet werden können. Die fehlender Save-/Load-Option fällt da gar nicht aus dem Rahmen.

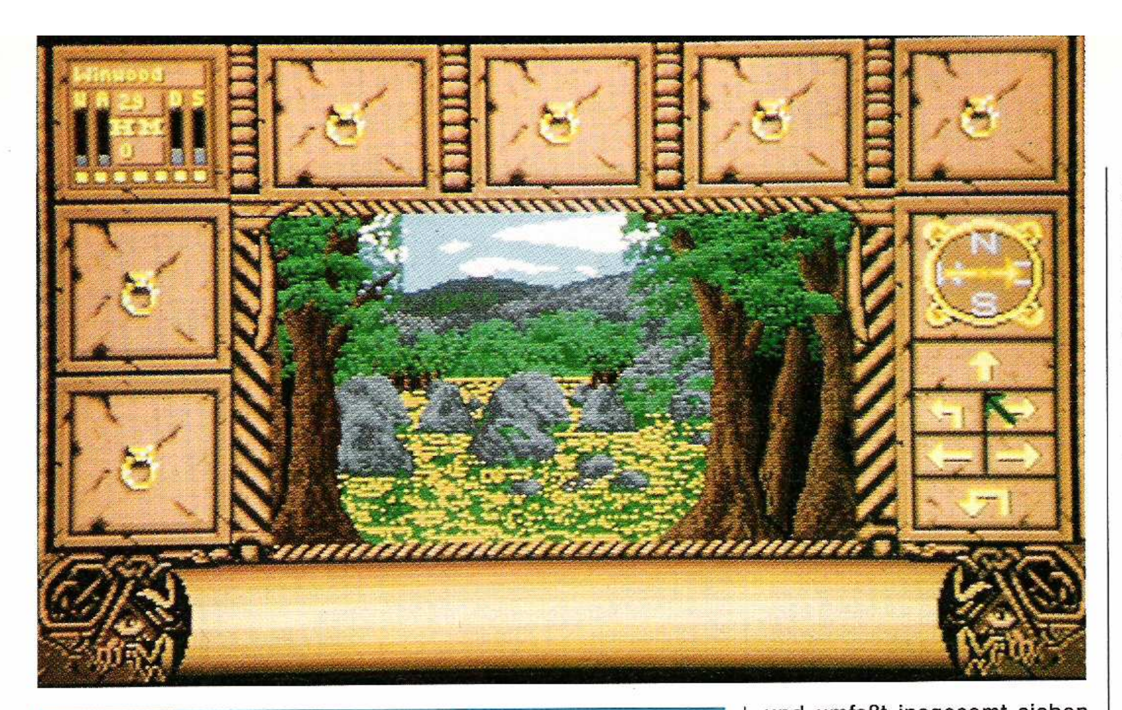
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP EDITION könnt Ihr getrost vergessen. Von Spielspaß kann jedenfalls keine Rede sein.

Torsten Blum

(PC/Atari ST & Amiga)	
Grafik	**4/5**
Handhabung	**3/3**
Technik/Strategie	**7/7**
Spielwert	**3/3**
Preis/Leistung	**3/3**



Hoffnungslos, aber kneifen gilt nicht



IM BLICKPUNKT

Bei RELINE SOFTWARE, dem deutschen Softwareproduzenten aus Hannover, wird zur Zeit kräftig an einem neuen Fantasy-Rollenspiel gearbeitet. Nach *Legend of Faerghail* folgt noch bis September GATES OF DAWN auf Amiga, Atari ST und IBM PC. Ich konnte schon mal einen Blick hinter die Kulissen und auf die Beta-Version des Programms werfen.

Die Hintergrundstory unterscheidet sich bei diesem Produkt doch wesentlich von dem, was bislang bei diesem Spielgenre so üblich war. Ein junger Mann wird durch den Fluch eines Zauberers in eine Parallel-welt geschleudert. Er findet dort eine seltsame Mischung aus Realität, Fantasy und Märchen vor und ist den Intrigen des Magiers erst einmal hilflos ausgeliefert. Viele aufregende und unerwartete Situationen müssen gemeistert werden, und nur durch Geschick und Glück findet er in diesem fremden Land Gefährten, die ihm auf seinem Weg zurück in die Realität behilflich sein können.

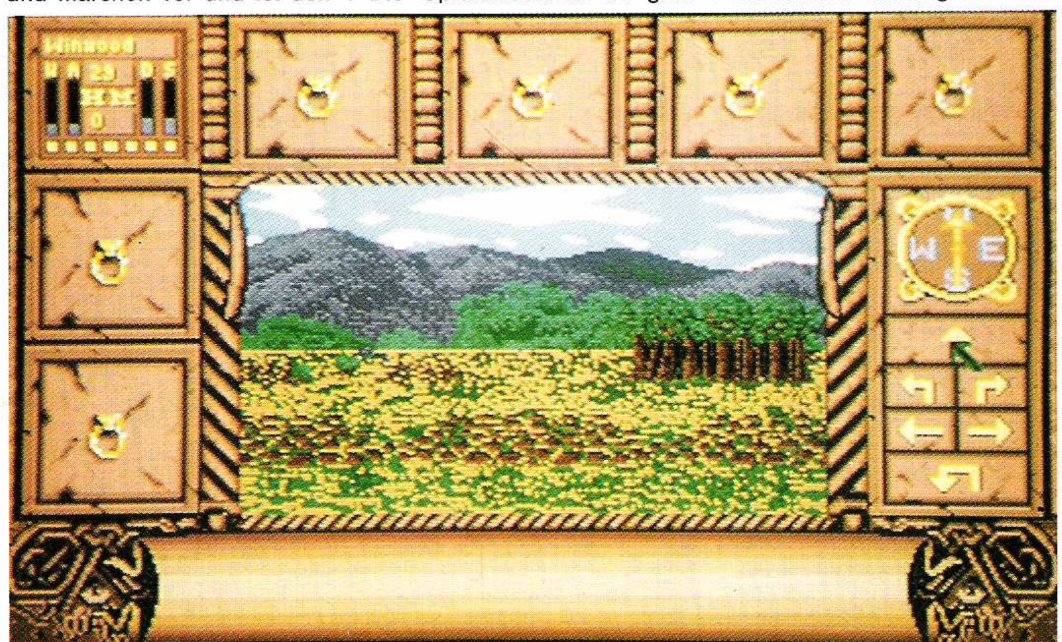
Die Spiellandschaft ist groß und umfaßt insgesamt sieben Städte und zwölf Dungeons, die jeweils bis zu sieben Level haben können. Jede Stadt und jeder Dungeonlevel enthält bis zu 10.000 Räume. In der Landschaft (und für den Spieler auf dem Monitor) wechseln sich grafisch anspruchsvoll dargestellte Wälder, Wüsten, Gebirge, Flüsse und Meere ab. Die Ozeane lassen sich mit Schiffen befahren, und es wird etwa 600 verschiedene Gegner geben, die alle persönliche Besonderheiten aufweisen. Viele der Nichtspielercharaktere sind durchaus freundlich oder neutral eingestellt und können den Spieler sogar unterstützen, indem sie ihm hilfreiche Tips geben oder sich gar der Party anschließen. Die grafische Präsentation des Programms ist bereits in der Vorversion gut gelungen. So sieht man schon aus weiter Ferne Charaktere und Monster allmählich auf sich zukommen.

Besonders auffällig sind bei GATES OF DAWN jedoch die vielen Soundeffekte! Alle Naturgeräusche, wie z.B. Wind, Regen, Schneefall, Donner und Vogelgezwitscher, sind digitalisiert in das Spiel übertragen worden. Man sieht und hört, wenn der Regen fällt, und auch die Tageswende wurde mit allmählicher Verdunkelung des Bildschirms gut in Szene gesetzt. Selbst die Schritte der Spielfiguren wurden akustisch untermalt, und auch im Kampf hört man diverse Geräusche. Die Spielperspektive ist wie bei *Legend of Faerghail* im 3D-Format gehalten. Die Darstellung ist so, als würde man selbst durch das Spiel laufen. Das Programm bietet, ähnlich wie bei *Ultima VI*, uneingeschränkte Befehlsgewalt nur bei der „Hauptfigur". Alle übrigen Partymitglieder, die sich auf der Reise durch den Fantasy-Kontinent dazugesellen, haben ihre eigene Urteilskraft und können nicht uneingeschränkt herumkommandiert werden! Toll ist auch die Möglichkeit, jeden der Charaktere innerhalb der Party allein agieren zu lassen. Man kann die Gruppe echt aufsplitten und gegebenenfalls auch jeden etwas auf „eigene Faust" unternehmen lassen. Bei GATES OF DAWN wird es insgesamt 32 verschiedene Charakterklassen sowie elf verschiedene Rassen geben. Allein 17 verschiedene Magierklassen und 200 Zaubersprüche sorgen für ein ausgefeiltes Magiesystem. Die Steuerung des Programms wird zu hundert Prozent über die Maus erfolgen. Bei jeder neuen Situation im Spielablauf stehen dem Spieler zahlreiche Optionen mit individuellen Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung. Man kann so, ähnlich wie bei *Ultima*, richtige Gespräche mit anderen Charakteren des Programms führen – nur mit dem Unterschied, daß man keinen Text eintippen muß, sondern alles nur noch bequem über diverse Menüs anzuklicken braucht.

GATES OF DAWN hat ein Endziel, welches allerdings auf vielen Wegen angesteuert werden kann. Es bleiben dem Spieler zahlreiche Handlungsalternativen, die jedoch alle ihren Einfluß auf das Spielgeschehen haben. Nichts geschieht ohne Grund, und alles hinterläßt Spuren, die den Ablauf des Abenteuers beeinflussen werden.

Das Programm soll laut RELINE im September im Handel erhältlich sein. Ich bin schon jetzt sehr auf das fertige Produkt gespannt. Die Vorversion läßt auf einiges hoffen!

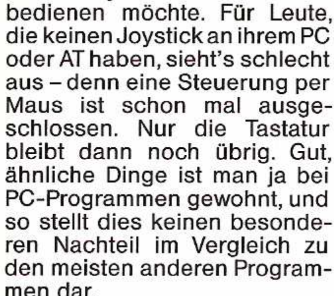
TOM



Abgeschmiert!

Programm: War Eagles, **System:** IBM PC, **Hersteller:** Cosmi Software, USA, **Empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Muster von:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

WAR EAGLES heißt das neueste Produkt des amerikanischen Softwareproduzenten **COSMI**. Das Programm beinhaltet laut Hersteller eine „World War I – Aerial Combat Simulation" und ist für PC-Verhältnisse, bei einem Preis von rund 50 Mark, fast eine Art „Billigspiel". Gehen wir gleich in medias res: Nach dem Laden des Spiels werde ich gefragt, ob ich das Programm über einen Joystick bedienen möchte. Für Leute, die keinen Joystick an ihrem PC oder AT haben, sieht's schlecht aus – denn eine Steuerung per Maus ist schon mal ausgeschlossen. Nur die Tastatur bleibt dann noch übrig. Gut, ähnliche Dinge ist man ja bei PC-Programmen gewohnt, und so stellt dies keinen besonderen Nachteil im Vergleich zu den meisten anderen Programmen dar.



Blick ins Cockpit

Ich versuche also beide Steuerungsvarianten und stelle fest, daß die Handhabung der Simulation schon erste Probleme verursacht. Die Lenkung des antiquierten Doppeldeckers ist nämlich sicher keine programmtechnische Meisterleistung, denn das Flugzeug reagiert teilweise sehr merkwürdig. So passiert es nicht selten, daß man weit ab vom gewünschten Ziel irgendwo an einem unbekannten Ort landet. Vor allem die kaum vorhandenen Anhaltspunkte in den Landschaftsgrafiken (im Grunde wird nur zwischen Himmel und Erde unterschieden) führen mitunter zu Orientierungsproblemen. Übrigens: Die Fluginstrumente sind äußerst dürftig ausgefallen – denn außer einer Spritanzeige, einem Tacho und einer Art Kompaß gibt es hier nichts zu bestaunen.

So beschränken sich die Möglichkeiten im wesentlichen darauf, irgendwo am nicht enden wollenden Firmament ein (oder auch mal mehrere) feindliche Flugzeuge zu sichten und abzuschießen. Eigene Landeanflüge wurden dagegen von den Programmierern dezent vergessen. Nur der Crash spielt sich auf einer grafisch antiquiert anmutenden Landschaftsgrafik ab, die noch zudem nur aus einem einzigen Bild besteht. Das Programm bietet diverse „Missionen", die ich persönlich jedoch eher für einen Witz halte! Auch hier geht es ausschließlich darum, einen oder mehrere feindliche Jäger zu sichten und zu vernichten. Als besonderes Bonbon wird hin und wieder mal ein feindliches Flugzeug mit einem Ballon vertauscht, und es gibt auch noch die Möglichkeit, mal irgendeinen Doppeldecker oder Ballon vor Angriffen des Gegners zu schützen (was jedoch auch wieder auf dasselbe hinausläuft).

„Bemerkenswert" ist auch die Geschwindigkeit des Programms! Läßt man das Ganze auf einem einfachen PC mit weniger als 10 Mhz laufen, darf man folgenden „Fehler" auf keinen Fall machen: Das Programm bietet nebenbei nämlich noch die tolle Möglichkeit, ein paar Wolken ans Firmament zu zaubern! Möchte man dann allerdings noch was von seiner Flugsimulation haben, benötigt man schon mindestens einen AT mit mehr als 20 Mhz, denn sonst wird alles dermaßen zähflüssig, daß man meint, es wäre versehentlich eine Zeitlupe aktiviert worden. Nun gut, mir jedenfalls hat „War Eagles" eher Kopfschmerzen bereitet, als daß es mich vom Stuhl gerissen hätte. Ich gehe davon aus, daß *Cinemaware* mit seinem *Wings* (das Programm hat den gleichen geschichtlichen Hintergrund) deutlich besser abschneiden wird! Abschließend kann ich trotz des (zumindest für PC-Verältnisse) günstigen Kaufpreises vor diesem Programm nur warnen. Weder die Grafik (CGA und EGA werden unterstützt) noch die Animation oder die strategischen Aspekte erreichen bei WAR EAGLES auch nur durchschnittliche Qualität. Eine Enttäuschung auf der ganzen Linie! *TOM*



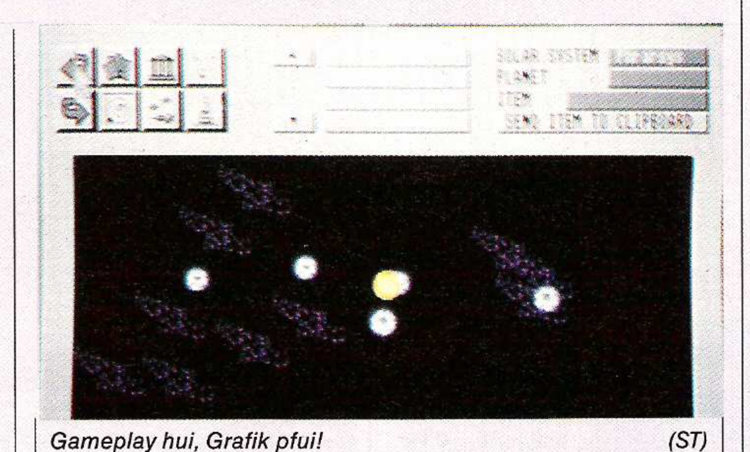
Grafik	**5**
Handhabung	**6**
Technik/Strategie	**3**
Spielwert	**4**
Preis/Leistung	**3**



TRAUMJOB SCHLECHTHIN: KAISER

Programm: Imperium **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Kaiser werdet Ihr durch **IMPERIUM** zwar nicht, doch mittels des neuen Strategiespieles aus dem Hause **ELECTRONIC ARTS** könnt Ihr schon einmal die unliebsamen Lehrjahre dieses glanzvollen Berufes hinter Euch bringen. Der englische Hersteller hat jedenfalls eine Wirtschaftssimulation par excellence auf die Beine gestellt, die im Gegensatz zu Klassikern wie *Fugger* eher futuristischer Natur ist.
Im Jahre 2020 gewinnt Ihr mit Glück die Wahlen zur Präsidentschaft des Erdenimperiums. Doch Eure Position als oberster Machthaber über ein noch kleines Reich ist nicht sehr gefestigt. Insbesondere die innere Entwicklung kann schnell unangenehmen Folgen für Euer Amt nach sich ziehen. So sollte der Spieler keinesfalls sein recht hohes Ansehen innerhalb des eigenen Volkes verspielen, was sich zweifelsohne in den nächsten Wahlen rächen würde. Preissteigerungen, gepaart mit Versorgungsengpässen, tragen da sicherlich nicht zu einem Popularitätsgewinn bei. Im Laufe der Zeit liegt eine weitere Bedrohung in den direkten Untergegebenen, da diese bald ihre Macht auf Kosten der eigenen auszubauen versuchen. Doch durch die Verleihung von Orden sowie die Vergabe diverser Ämter lassen sich die Rivalen meist sehr leicht ausbooten. Während die inneren Regierungsgeschäfte noch relativ



Gameplay hui, Grafik pfui! *(ST)*

einfach vonstatten gehen, kommt der Außenpolitik bei IMPERIUM eine übergeordnete Stellung zu.
Aufgrund der zahlreichen Völker, die die Weiten der Galaxie bevölkern, kommt es immer wieder zu Auseinandersetzungen, in die auch Ihr ziemlich schnell verwickelt werdet. Deswegen empfiehlt es sich, gerade in der Anfangsphase wirtschaftliche Kontakte mit fremden Reichen zu knüpfen, welche oft zu friedlichen Beziehungen untereinander führen. Des weiteren läßt sich dadurch der eigene Reichtum schnell vermehren. Nichtsdestotrotz solltet Ihr, das nötige Bargeld vorausgesetzt, die eigenen Streitkräfte zügig ausbauen, um bei etwaigen Angriffen nicht ins Hintertreffen zu geraten. Mit der nötigen Militärmacht im Rücken kann der Spieler nämlich dann auch von dem friedlichen Kurs in der Außenpolitik auf einen äußerst aggressiven umschwenken, dessen Ziel in der Eroberung des gesamten Universums liegt. Selbstverständlich läßt sich ein derart komplexes Regierungsprogramm nicht von heute auf morgen in die Praxis umsetzen, sondern benötigt schon einige Jahrhunderte. Zu diesem Zwecke heißt es anfangs erst einmal, die lebensverlängernde Droge Nostrum „an Land zu ziehen". Schließlich wollt Ihr ja etwas älter als 60 (erst nach 1000 Jahren ist übrigens das Spiel zu Ende!) werden, ganz zu schweigen von Euren engsten Vertrauten.
Zugegeben, vom grundsätzlichen Aufbau her gleicht IMPERIUM den meisten Games im Genre der Wirtschaftssimulationen. Allerdings gelang es den Machern äußerst gut, dieses Strategiespiel mit einigen neuen Optionen zu versehen, die für die nötige Abwechslung sorgen dürften. Nicht nur die Geschichte mit den inneren Intrigen sowie die Möglichkeit, Wirtschaftsembargos gegen fremde Nationen zu verhängen, sollten in diesem Zusammenhang genannt werden, sondern beispielsweise auch die Wahlen, die das eigene Spiel schon vorzeitig beenden können. Glücklicherweise läßt sich der Schwierigkeitsgrad von IMPERIUM nach Belieben einstellen, so daß selbst pure Anfänger eine gewisse Chance haben, die ersten Jahrzehnte zu überstehen. Die Anforderungen an den Spieler sind dennoch ziemlich hoch, denn ohne eine gehörige Strategiepraxis bleibt Ihr bei IMPERIUM langfristig auf der Strecke. Um das Spiel in der Anfangsphase etwas einfacher zu gestalten, steht es dem Spieler offen, einzelne Aufgabenbereiche (Innen-, Wirtschafts- und Außenpolitik) an den Computer abzugeben, der wohl seinen treuesten Lakai darstellen dürfte. Gerade die ungeliebte Innenpolitik läßt sich so auf einfache Art und Weise beiseite legen, so daß Ihr Euch ganz auf die Geschehnisse außerhalb Eures Reiches konzentrieren könnt.

IMPERIUM lag uns übrigens nur in einer Vorabversion vor, weswegen noch einige Änderungen am Spiel möglich sind (eher unwahrscheinlich). Von der technischen Seite konnte sich das ELECTRONIC-ARTS-Produkt jedenfalls hervorragend aus der Affäre ziehen. Insbesondere die äußerst gelungene Handhabung, die sich durch eine komfortable Benutzeroberfläche à la GEM auszeichnet, zählt zu den Höhepunkten dieses Strategiegames. Die Grafik fiel meines Erachtens dagegen etwas zu einfältig aus. So bestimmen vorwiegend nur Grautöne das Bild, was die Motivation sicherlich etwas hemmt. Nur zum Schluß eines Spieles könnt Ihr Euch auf hübsch gezeichnete Farbgrafiken freuen. Der Sound hielt sich ebenfalls nur in Grenzen.

Bei diesem Spiel kommen nur die eingefleischten Strategiespezialisten, die von Actioneinlagen nichts wissen wollen, auf ihre Kosten. Dagegen dürfte der Rest IMPERIUM als äußerst nervtötend, weil langweilig empfinden. Zu einem Hitstern hat es meiner Meinung nach nicht gereicht, obwohl ELECTRONIC ARTS mit diesem komplexen Strategiespiel ein vielversprechendes Werk hingelegt hat. Die pompöse Verpackung hat wohlgemerkt zu keinem Aufschlag in der A-Note geführt.

Torsten Blum

Grafik	**7**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**8**
Preis/Leistung	**8**

DMV - Spielekiste CPC



Know CPC

Interessantes Frage- und Antwortspiel für die ganze Familie **Best.Nr. 106** DM 29,-*

StarTest

Best.Nr. 104
Aktion-Adventure für alle CPCs DM 19,-*

CYRUS II Schach

Das bewährte Schachprogramm mit 3D-Display, einstellbarer Spielstärke und deutscher Bedienungsanleitung
Kassette **Best.Nr. 130** DM 10,-*

Fantastic Four

Vier Superprogramme zum Minipreis
Cockaigne - Weltraum-Aktion
Terranaut I - Science-Fiction
Fruits - Geschicklichkeit
Terranaut II - Textadventure **Best.Nr. 1011** DM 29,-*

Special Offers III

Neun interessante Spiele für alle CPCs
2 Disketten, **Best.Nr. 107** DM 39,-*

Faszination in 3D

Zwei Super-Aktion-Spiele inklusive 3D-Brille



3D-Light Cycle

Das bekannte und beliebte TRON-Spiel für zwei Personen jetzt wie im Film! Erleben Sie dieses spannende und abwechslungsreiche Aktionsspiel jetzt in einer neuen Dimension. Verblüffende und noch nie dagewesene 3D-Effekte zusammen mit einem professionellen Sound lassen Sie in eine völlig neue CPC-Welt versinken. Diesen Super-Hit muß man live gesehen haben.

3D-Labyrinth

Das beste Labyrinthspiel jetzt in Super-3D-Qualität. Auf der Suche nach Hinweisen zum Passwort, das den mächtigen Zentralcomputer lahmlegen kann, lauern tausend Gefahren auf Sie. Räumlich perfekte 3D-Darstellung, extrem schneller Grafikaufbau und viele Überraschungen garantieren eine völlig neue Art von Spielvergnügen.

Für alle CPC 464, 664, 6128 mit Farbmonitor. Das Spiel 3D-Light Cycle kann in 2D-Darstellung auch auf Grünmonitor gespielt werden.

Best.Nr. 1369 DM 39,-*

Game Box 3

Für jeden das Richtige - vier ausgesuchte Top-Spiele für CPC



Alphajet - Weltraum-Aktionsspiel mit außergewöhnlicher Grafik und tollen Effekten

Telefomania - Interessantes Science-Fiction-Spiel mit völlig neuer Spielidee

Kampf den Insekten - Erlebnisreiches Geschicklichkeitsspiel mit Überraschungen

Funbouncer - schnelles und farbenfrohes Aktions-Spiel mit eigenem Bild-Konstruktions-Editor

Best.Nr. 1012 DM 29,-*

CPC

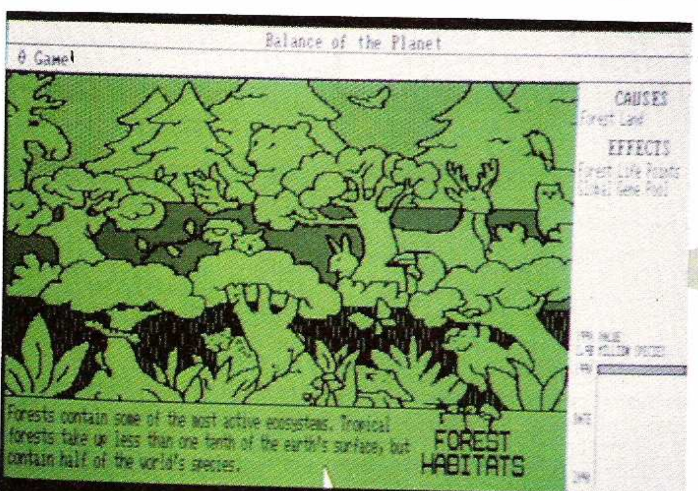


Versandbedingungen:
* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Produkte, Programme und Bücher berechnen wir bei jeder Sendung für das Inland 4,– DM, für das Ausland 6,– DM Porto und Verpackung. Alle CPC- und Joyce-Software-Produkte werden, wenn nicht anders angegeben, auf 3-Zoll-Disketten ausgeliefert. Bitte beachten Sie die jeweiligen Bestellnummern und benutzen Sie bitte die der Ausgabe beigefügten Bestellkarten.

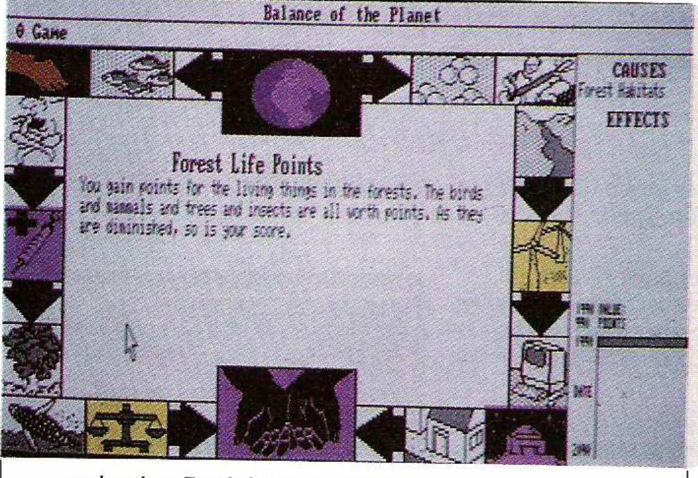
DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege



GEFÄHRDETES GLEICHGEWICHT



Jeder Umweltfaktor wird anschaulich dargestellt . . .



. . . und seine Beziehungen zu anderen Variablen erklärt.

Balance of the Planet

Game

Policy Summary for 1990

Source	Tax Rate	Income (billion)
Beef Tax	6.00	$0.04
CFC Tax	40.0	$0.02
Coal Tax	250 million	$19.25
Fertilizer Tax	10.0	$0.02
Heavy Metal Tax	8.00	$0.03
Logging Tax	0.400	$0.01
Natural Gas Tax	250 million	$16.50
Nuclear Tax	250 million	$2.25
Oil Tax	250 million	$45.00
Pesticide Tax	10.0	$0.03
		$83.94

Item		Expense (billion)
Property Damage $		$44.00
Basic Research $	8%	$3.20
BioResearch $	8%	$3.20
Coal Research $	8%	$3.20
Dam Use $	8%	$3.20
Debt for Nature $	8%	$3.20
Family Planning $	8%	$3.20
Nuclear Research $	8%	$3.20
Oil Research $	8%	$3.20
Recycling Center $	8%	$3.20
Solar Energy $	8%	$3.20
Solar Research $	8%	$3.20
Wood Stove $	8%	$3.20
	96%	$82.34

Treasury: $1.60 billion

Die Steuereinnahmen wollen gut angelegt werden. *Fotos (3): PC*

Programm: Balance of the Planet, **System:** IBM-PC (512KB; Festplatte erforderlich), **Empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Chris Crawford/Accolade, **Muster von:** [7], [15], [21].

CHRIS CRAWFORD macht sich Gedanken um unseren Planeten. Nachdem er sich in *Balance of the Power* um eine historisch akkurate Rüstungssimulation bemühte, hat er sich jetzt der globalen Umweltprobleme angenommen. Als Hochkommissar für Umwelt erwartet die UNO von Euch Strategien, die umfassend und nachhaltig die Lebensqualität der Erde erhalten und verbessern. Als Einnahmequelle und Wirtschaftsinstrument stehen Euch diverse Steuern zu Verfügung. Wie Ihr damit Wirtschaftszweige oder bestimmte Forschungsrichtungen fördert, beeinflußt in einer Netzreaktion eine Vielzahl anderer Phänomene. Es gilt also, vor Entscheidungen mögliche Auswirkungen umfassend zu verfolgen. Die Faktoren sollten im Gleichgewicht bleiben.
Die Zeit läuft mit, und am Ende jeden Jahres zieht das Programm Bilanz. Es gibt Plus- und Minuspunkte, die wiederum die Ausgangslage für das nächste Jahr bestimmen. Elf negativen Endfaktoren stehen ganze sechs positive gegenüber. Am wichtigsten sind die Endnoten für die Vielfalt der Lebensformen und gesamte Umweltqualität. Dazu kommen die dauerhaften Reserven an Ressourcen sowie das Leben in Wald, Meer und Flüssen. Dagegen gerät man bei Landmißbrauch, Hautkrebs, Hungertod oder Lungenkrankheiten allzuleicht ins Minus. Auch Pestizide, radioaktiver Abfall und Fluttote gehen unter anderem mit in die Bilanz ein. Man kann beliebig viele Spielstände speichern und so auch die eigene Taktik mit der von Freunden vergleichen.
Wer sich bereits ein wenig eingeseitig „spielt" hat, kann sich durch bestimmte Szenarien die Aufgabe erschweren: Ihr könnt Euer Vorgehen auf Kernkraft gründen, vom Standpunkt der dritten Welt aus planen (dann steht z.B. der Kampf gegen die Hungersnot im Vordergrund, Landschaftsschutz rückt ins Reich des Luxus), Euch mit vielen Umweltschutzrichtungen herumstreiten (ein sehr schwieriges und pessimistisches Szenarium) oder optimistisch auf die Industrie setzen. Wer auch diese Hürden gemeistert hat, kann schließlich noch die Grundgleichungen z.B. zur Strahlungs-, Energie-, Krankheitsberechnung und alle Faktoren verändern.
BALANCE OF THE PLANET von **CRAWFORD/ACCOLADE** läuft nur von der Festplatte, auf der es 1,5 MByte beansprucht. Obwohl die Farbgrafikkarten unterstützt werden, wirkt das Spiel ohne große Verluste auch auf einfarbigen Bildschirmen. Die Darstellung ist zweckmäßig, wenn auch recht grob. Ihr könnt Eure Entscheidungen mit den Tasten, aber auch bequem mit der Maus fällen. Das sehr lesbare, über 130seitige englische Handbuch führt anschaulich in die Handlung und das Simulationsprinzip ein.
Spätestens seit **Frederic Vester** seine Gedanken über vernetzte Systeme erfolgreich veröffentlicht hat, wissen auch Nicht-Ökologen um die Zusammenhänge etwa zwischen Energiepolitik, Kohlendioxidausstoß, Saurem Regen und Nahrungsqualität. Über hundert Faktoren fließen denn auch in CRAWFORDs Simulation ein. Gleichwohl räumt er ein, daß auf einem Gebiet, auf dem sich noch Forscher in Hunderten von Einzeldisziplinen spezialisieren, nicht alle Faktoren berücksichtigt werden *können*. Ginge dies, wäre die Ökologie erheblich weiter!
Die Umweltorganisation *Friends of the Earth* unterstützt das Programm offiziell (was tatsächlich umgekehrt einen Spendenanteil aus dem Verkaufserlös bedeutet). BALANCE OF THE PLANET bietet einen interessanten, ausgezeichnet erklärten Simulationsansatz. Ausgefeiltere Handlungsmöglichkeiten garantieren dauerhafteres Interesse als Vesters *Ökolopoly*, doch bleibt der Realismus naturgemäß immer noch eingeschränkt. Bei aller Sorgfalt bietet das Programm – zumindest für die vorgesehenen DM 120 – weniger als zwei oder drei einschlägige Standardwerke.

Eva Hoogh

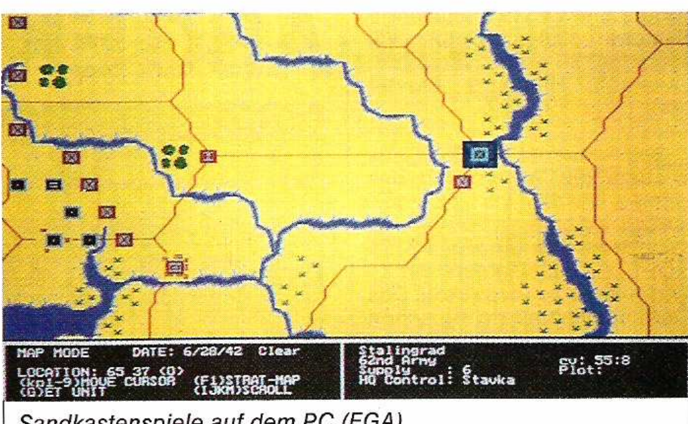
Grafik	**6**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**9**
Spielidee	**10**
Preis/Leistung	**8**

Operation Barbarossa

Programm: Second Front – Germany turns East, **System:** IBM & Kompatible (CGA, EGA), **Empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Muster von:** 36.

Am 22. Juni 1941 überfiel die Deutsche Wehrmacht bekanntlich die Sowjetunion. Bis vor die Tore Moskaus rollte die deutsche Angriffsmaschinerie, doch spätestens nach der fatalen Niederlage der Deutschen bei Stalingrad übernahm die Rote Armee das Zepter und blies zum Gegenangriff. Der renomierte Softwareproduzent **SSI** hat sich nun dieses wichtigen Abschnittes innerhalb des Zweiten Weltkrieges angenommen. Mit **SECOND FRONT – GERMANY TURNS EAST** kommen vor allem die erfahreneren Strategen unter Euch in den „Genuß", die damaligen Geschehnisse in der eigenen Stube nachzuvollziehen, quasi als oberster Befehlshaber von einer der beiden Armeen die Schlachten neu zu schlagen.
Bei SECOND FRONT können bis zu zwei Spieler als „Generalfeldmarschall„ aktiv werden. Selbstverständlich übernimmt auch der leistungsstarke Genosse Computer dankbar den Part eines Mitspielers. Des weiteren läßt sich das Kräfteverhältnis zugunsten der deutschen Truppen bzw. der Roten Armee verschieben, wodurch auch weniger erfahrene Strategiespieler auf ihre Kosten kommen dürften: SECOND FRONT kann alles in allem mit vier unterschiedlichen Szenarios aufwarten, durch die Ihr das äußerst komplexe Kriegsgeschehen in der Sowjetunion gewissermaßen häppchenweise serviert bekommt. Vom eigentlichen Spielaufbau gleicht dieses SSI-Produkt fast bis auf's Haar seinen unzähligen Vorgängern. So ist der Spieler wieder einmal Herr „über Kraut und Rüben", sprich: Er kann die am Kampf beteiligten Einheiten (Wehrmacht: rund 150, Rote Armee: rund 200) ganz nach seinen eigenen Vorstellungen durch die Lande ziehen. Nach solchen Zugphasen wertet der Computer nun die jeweiligen Schritte der beiden Kriegsparteien aus, und weiter geht's.

Besonders gut wußte die einfache Handhabung von SECOND FRONT zu gefallen, die die Bewältigung des äußerst umfangreichen Spielgeschehens fast schon zu einem Kinderspiel werden läßt. Schließlich lassen sich die wichtigsten Optionen ganz bequem über die Cursortasten erreichen. Lediglich bei etwas ausgefalleneren Befehlen (z.B. Luftangriffe) werden



Sandkastenspiele auf dem PC (EGA).

dem Spieler „Zwei-Finger-Griffe" auf der Tastatur nicht erspart bleiben. Der Reiz dieses Strategiespieles liegt ganz ohne Zweifel in der extrem „originalgetreuen" Umsetzung der damaligen Auseinandersetzungen. So haben beispielsweise Schlüsselereignisse während des Krieges (z.B. erste Bombenangriffe der Amerikaner) einen indirekten oder gar direkten Einfluß auf den Ausgang des Spielgeschehens. Des weiteren besticht SECOND FRONT durch seine ungeheure Optionsvielfalt, die die ganze Palette an Aktionsmöglichkeiten eines Feldherren ausschöpft. Aber eigentlich ist dies nichts Neues, bedenkt man, daß SSI schon seit langem mit derartigen Features auftrumpft.
Für diesen Genre fast schon brillant fiel die Grafik von SECOND FRONT aus, die sowohl CGA als auch EGA-Karten unterstützt. Letztendlich erwartet Euch wieder ein Strategiespiel in altbewährter SSI-Qualität. Gegenüber seinen Vorgängern kann SECOND FRONT aber kaum mit „revolutionären Neuerungen" aufwarten. Es liegt also an Euch, ob Ihr diesem Game den Vorzug gebt oder Euch erst einmal an einem alten SSI-Strategiespiel versucht. Spaß macht's allemal, auch wenn es Euch recht teuer zu stehen kommt. *Torsten Blum*

Grafik	**7**
Handhabung	**8**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**8**
Preis/Leistung	**7**

Nach F-16 nun Dragon 90

Programm: Dragon Strike, **System:** IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **Empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

Selten war der Strategiespezialist **SSI** so innovativ wie im Falle von **DRAGON STRIKE**, denn mit diesem Spiel wird die große Palette der „Flugis" um einen Drachenflugsimulator (!) bereichert. Allerdings solltet Ihr jetzt nicht etwa an Paragleiten denken, sondern vielmehr die ganze Sache wortwörtlich nehmen. Als Ritter ohne Furcht und Tadel besteigt Ihr bei DRAGON STRIKE nämlich einen waschechten Drachen, um mit dessen Hilfe das Böse aus dem Reich Ergoth zu vertreiben.
Vor allem F-16-erprobte Spieler werden das feuerspeiende Monstrum sicher durch die Lüfte geleiten, orientiert sich die Steuerung doch an den althergebrachten Flugis. Aber auch sonst beinhaltet DRAGON STRIKE viele Features eines Flugsimulators, angefangen von lebensnotwendigen Anzeigen (Speed, Radar etc.) bis hin zu verschiedenen Blickrichtungen. Selbst drei „Waffensysteme" durften da nicht fehlen, auch wenn Reichweite und Zielgenauigkeit zu wünschen ließen. Die Rolle der feindlichen MIG's haben übrigens vorsintflutliche Federviecher übernommen. Von Zeit zu Zeit stoßt Ihr auch auf Drachen oder gar fliegende Festungen, denen Ihr schon ganz kräftig „einheizen" müßt. Mit 22 Missionen dürfte ohnehin für genügend Abwechslung gesorgt sein.
Die Grafik von DRAGON STRIKE steht dem einfallsreichen Spielablauf in nichts nach. Gerade die VGA'ler dürfen sich auf eine exzellente Fraktal-Landschaft freuen, in der sogar Licht- und Schatteneffekte zum Tragen kommen. Bei hoher Detailschärfe (läßt sich zum Glück einstellen) kommen jedoch auch die an MHz nur so strotzenden Kisten ins Schwitzen. Das Scrolling der Landschaft geriet ansonsten aber recht brauchbar. Sowohl EGA- als auch CGA-Grafik (mit den gewohnten Abstrichen) sind ebenfalls rundum gelungen. Während Ihr vom eigenen Drachen nur dessen Flügelschlag und Kopf zu Gesicht bekommt, gibt's bei der gegnerischen Fliegerei ein bißchen mehr zu bestaunen. Insbesondere die fliegenden Festungen (ausgefüllte Vektorgrafiken) sind in diesem Zusammenhang zu nennen. Die Sound FX bleiben ein wenig hinter den Erwartungen zurück, obwohl DRAGON STRIKE die AdLib-Karte unterstützt.
Ein ASM-Hitstern wäre bei DRAGON STRIKE zwar sicherlich übertrieben, doch zu einer Kaufempfehlung reicht es auf jeden Fall. Gerade diejenigen, die sich momentan auf einer „Flugi-Entziehungskur" befinden, finden mit dem abwechslungsreichen SSI-Spiel eine echte Ersatzdroge.
Torsten Blum



Grafik	**9**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert	**9**
Preisleistung	**8**

ABGEKUPFERT

Programm: Lin Wu's Challenge, **System:** Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Lasersoft, Hamburg, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

Holz – das ist der Stoff, aus dem die Verpackung des Games ist, das ich Euch vorstellen möchte. Wirklich eine tolle Idee der Firma **LASERSOFT**, ein Spiel in einer Art Zigarrenkiste zu verpacken. Das sieht nämlich so richtig schön nach einer geheimnisvollen Überraschung aus. Eine Überraschung war's dann allerdings auch, als ich das Game zum ersten Mal anschaute.
Irgendwie kam's mir doch äußerst bekannt vor. Im ersten Moment dachte ich: Das ist ja *Match it* - das Automatengame. Infolgedessen schaue ich noch mal auf den Deckel der Kiste. Da stand aber weder *Match it* noch *Mah Jongg* noch *Memory* drauf, sondern **LIN WU'S CHALLENGE**. Eigenartig, eigenartig, dabei hätte ich schwören können, daß es sogar ganz bestimmt die Umsetzung von *Match it* ist. Nun denn, darüber will ich mir nun nicht mehr länger den Kopf zerbrechen. Altes Spiel, neuer Name – trotzdem gut!
LIN WU'S CHALLENGE sieht also haargenauso aus wie *Match it*. Der Screen baut sich folgendermaßen auf: Als Unterlage dienen Bambusrohre in der Größe der hier benutzten Mah Jongg-Steine. Bevor man



nun aber beginnt, wird man dem jeweiligen Gegner vorgestellt, der die Anordnung der Steine auf dem Feld bestimmt. Die Gegner gehören den verschiedensten Nationalitäten an.
Gesteuert wird wahlweise mit Joystick oder Maus. Anfangs kann man noch die Geschwindigkeit des Cursors einstellen, dann wird das Feld aufgebaut, und das Game beginnt. Während einer bestimmten Zeit muß man nun versuchen, gleiche Steine zu finden, um sie dann umzudrehen (Memory-Prinzip). Zwischen den beiden Steinen, die umgedreht werden sollen, muß eine gedachte Linie entstehen können, die nicht mehr als zwei Ecken hat. Man kann auch Steine aus der Mitte des Feldes wählen, sofern diese Seite an Seite liegen.
Zusätzlich stehen noch (begrenzte) Hilfsfunktionen zur Verfügung. Mit der „Space-Taste" kann man einen gewählten Stein zurücklegen. Die „Help-Taste" bewirkt einen vorgegebenen Zug vom Compi, wenn man nicht mehr weiterkommt. Ungünstig gelegene Steine kann man mit „M" verschieben. Hat man sich irgendwann einmal festgefahren, und nichts geht mehr, erscheint auf einer Leiste am unteren Bildrand: „Checkmate". Dort zeigt der Compi auch an, wenn man den falschen Stein gewählt hat.
Am oberen Bildrand befindet sich eine Leiste, die Punktzahl und verbleibende Zeit anzeigt. Außerdem kann im Two-Player-Mode gespielt werden. Dabei wird immer abwechselnd gesetzt. Jeder Spieler hat jedoch nur wenige Sekunden Zeit, einen Zug zu machen. Schafft er es nicht in dieser Zeitspanne, kommt der andere Spieler automatisch wieder an die Reihe. LIN WU'S CHALLENGE ist ein wirklich tolles Spiel, mit guter Musi unterlegt – eines von der Sorte, mit denen man anfängt und dann nie wieder aufhören kann. Allerdings wurde dies ja in der Spielhalle unter dem Namen *Match it* schon genügend erprobt. Ob's da noch Ärger gibt? Ohweia, so was kostet 'ne Menge Kohle, das kann ich Euch sagen!

Sandra Alter

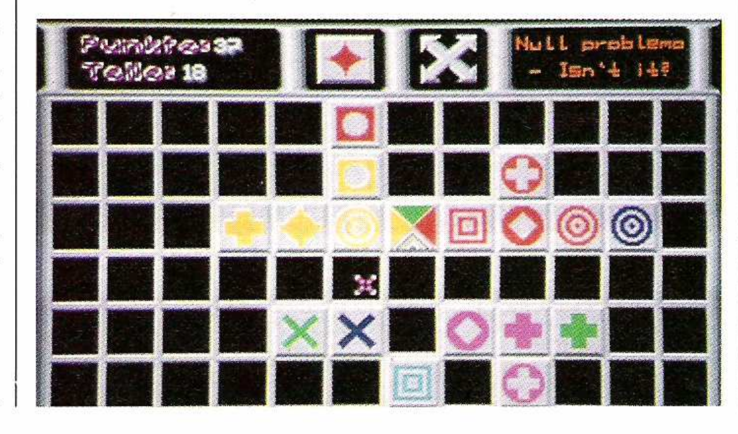
Grafik	8
Handhabung	8
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	8

Programm: Titano, **System:** Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Magic Soft, Plön, **Muster von:** 27/39/42.

Es war eimal ein Domino-Stein...
Mit so einem Dominostein kann man echt 'ne Menge machen. Manche Leute spielen damit das gleichnamige Spiel, andere wieder stecken sich einen solchen genüßlich zwischen die Zähne und meine Tante benutzt sie, um zu kurze Tischbeine wieder auf die richtige Länge zu bringen.
Das Softwarehaus **MAGIC SOFT** hatte nun wieder eine ganz andere – wenn auch nicht neue – Idee. Die Steine wurden völlig neu designt – nicht mehr im faden Schwarzweiß, sondern kunterbunt. Das Spielprinzip bleibt selbstverfreilich das gleiche, dafür wurde jedoch noch schnell der Name auf **TITANO** abgeändert. Tja, so schnell kommt man eben zu einem schönen Compi-Strategie-Spielchen.
Als allererstes checken wir nun mal den Screen des schönen Compi - Strategie - Spielchens ab: Links oben befindet sich auf einer Leiste eine Punkte- und Teileanzeige. Rechts daneben wird der zu setzende Stein angezeigt. Das daran angrenzende Feld dient zur Rückgabe von vorgeschlagenen, aber nicht gewollten Steinen. In dem Feld ganz rechts gibt der Compi dumme, schriftliche Kommentare ab, wie: „Nice weather today!" oder „See you later aligator!". Das unter der Leiste liegende Spielfeld besteht aus 96 Kästchen. Davon sind 72 Felder mit „Domino-Karten" zu belegen. Dabei müssen sie entweder in der Farbe zusammenpassen oder das gleiche Muster haben. Die Karten sind in einem Stapel wild durcheinandergemischt, und der Compi wählt aus, welche als nächstes an die Reihe kommen soll. In dem Stapel befinden sich aber auch Karten wie: „Punktabzug" oder „Zusatzpunkte". Außerdem ist auch noch eine Karte mit einem goldroten Ring untergemischt. Diese kann man vor allem am Ende des Games gut gebrauchen. Wenn sie nämlich erscheint, kann man sich aussuchen, welche schon gesetzte Karte man verschwinden lassen möchte.
Hört sich doch alles ziemlich einfach an, gelle? Man muß aber schon 'ne Weile üben, um rauszukriegen, wie man die Karten am besten legt, sonst geht's am Schluß mit den Punktzahlen rapide bergab! Jedesmal, wenn man nämlich eine Karte wieder wegdrückt, gibt's Minuspunkte, die sich bei wiederholtem Wegdrücken erhöhen. Dann könnte es gut sein, daß man nachher nur noch Minuspunkte gesammelt hat und der Compi sich zu einer milden Gabe von 50 „Sozialpunkten" hinreißen läßt, damit man nicht ganz so alt aussieht.

Einen Kommentare dazu kann er sich dann natürlich nicht verkneifen: „Da hatten wir ja auch schon mal mehr!", oder er reagiert einfach mit einem „No comment". Mein Comment zu TITANO: Zwar keine neue Spielidee, aber trotzdem recht unterhaltsam und witzig gestaltet.

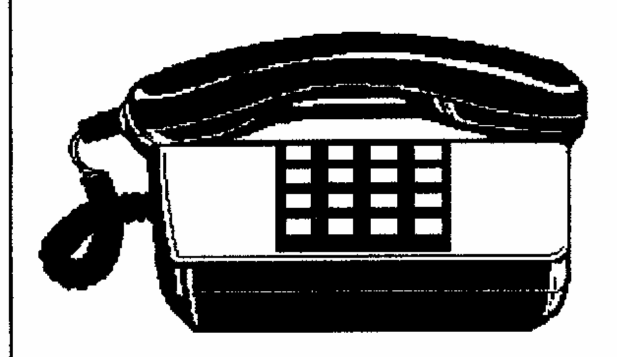
Sandra Alter



Grafik	5
Handhabung	7
Technik/Strategie	7
Spielwert	6
Preis/Leistung	6



Drei heiße Drähte,...



(02435)
2086, 1295, 428

...wenn es um gute und preiswerte Software für

C64/128 und **AMIGA** geht.

Egal, ob Sie lieber Anwenderprogramme oder Spiele mögen, ob es Programme aus unserem Hause, anderer Hersteller oder Public-Domain-Programme sind, wir sind sicher, daß wir für jeden etwas bieten können.

Fordern Sie noch heute eine kostenlose Programm-Liste für Ihren Computer an.

Software-Herstellung und -Vertrieb
Dieter Mückter
Krefelder Str. 16
D-5142 Hückelhoven-Baal
Tel.: (02435) 2086, 1295, 428

DM



WENN DIE UMWELT UMFÄLLT

Programm: Debut, **System:** Atari ST, **Empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Pandora, England, **Muster von:** Interceptor, England.

Uiuiuiuiuiuiu!", das waren „meine Gedanken, als ich die ersten Bilder des neuen Strategiespiels **DEBUT** sah.

Denn das, was mir da auf dem Screen geboten wurde, entpuppte sich als oberübelst kompliziert. So dachte ich mir, daß es vielleicht „diesmal" doch „ratsam" sein könnte, die Anleitung zu studieren. Der nächste Schreck blieb leider nicht aus, als ich feststellen mußte, daß das mit Anleitung nur noch wenig zu tun hatte. Es handelt sich hierbei um ein ausgewachsenes Buch!



Im Inhaltsverzeichnis verschwimmt mir fast die Seitenzahl des letzten Kapitels vor den Augen: 50!!!!! Also auf in den Kampf! Aber schon auf Seite fünf wird mir zu meiner Erleichterung mitgeteilt: „Beruhigen Sie sich, schalten sie das Licht aus, stellen Sie Ihre Stereoanlage an, bewaffnen Sie sich mit diesem Handbuch, und setzen Sie sich hin." Und weiter: „Am besten lernt man es jedoch, wenn man einfach anfängt und ein paar Knöpfe drückt und sieht, was passiert, oder im Handbuch nachsieht, wenn alles andere nichts nützt..."

Ich entscheide mich also schnellstens dafür, lieber ein paar Knöpfe zu betätigen. Und: Wer sagt's denn, es geht tatsächlich voran. Die Firma **PANDORA** hat mit diesem Game eine Art Umwelt-Lern-Spiel auf den Markt gebracht. Das Ziel von DEBUT ist es, einen Planeten bewohnbar zu machen und ihn in einen möglichst sauberen Zustand zu bringen. Das heißt, daß das Ökosystem genau unter Kontrolle gehalten werden muß. Störkörper und starke Umweltverschmutzer müssen beseitigt oder zumindest eingedämmt werden.

Ein Planet wird vom Compi vorgegeben, der schon etwas, aber nicht sehr stark verschmutzt ist. Nun gilt es also, mit den Aufräumarbeiten zu beginnen, Fehlerquellen zu beseitigen und lebensnotwendinge Dinge herbeizuschaffen. Dies geschieht mit Hilfe der zahlreichen, jedoch sehr ausführlichen Übersichten und Tabellen. Ihr merkt schon, dieses Game hat nichts fürs Auge übrig. Es eignet sich nur für den knallharten Strategen und Knobler. Gesteuert wird abwechselnd mit Maus und Joystick. Mit der Maus werden die einzelnen Funktionen angewählt, den Joystick braucht man für die Bewegungen in den einzelnen Stadtabschnitten.

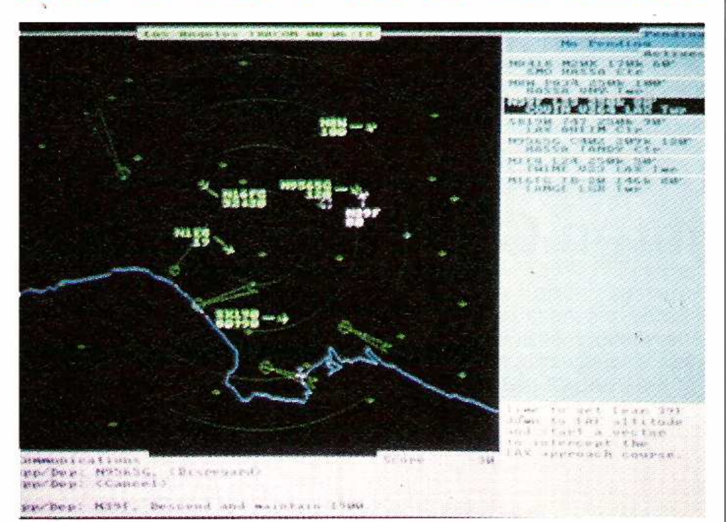
Da bei jedem Neubeginn ein anderer Planet vorgegeben wird, hat man somit jedesmal ein anderes Spiel. Das Softwarehaus PANDORA hat versucht, DEBUT möglichst realitätsnah zu gestalten. Die Hilfsmittel, die zur Umgestaltung des jeweiligen Planeten zur Verfügung gestellt werden, sind also durchaus plausibel und in der Realität existent. Der gesamte Aufbau des Games beruht auf dem gleichen Chaos, welches derzeitig auf unserer Erde herrscht. Im gesamten Programm wird der Spieler mit auf dem Screen erscheinenden schriftlichen Hilfen begleitet, um so eventuell auftretende Krisenpunkte bessere beseitigen zu können.

Die Idee, die man mit diesem Game verwirklicht hat, ist durchaus sinnvoll, vor allem weil man sich mit einem realistischen, zeitgemäßen Problem auseinandergesetzt hat. Aber wie schon erwähnt, DEBUT ist absolut unbrauchbar für den „schnellen Spieler". Prädikat: Nur für Geduldsmenschen geeignet.

Sandra Alter

Grafik	5
Handhabung	5
Technik/Strategie	7
Spielwert	8
Preis/Leistung	8

TOD IN DEN WOLKEN



Programm: Tracon, Rapcon, **System:** PC und Kompatible (mind. 512 KB, CGA, EGA, Maus optional), **Empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Wesson International, USA, **Muster von:** Peksoft [27] / [39] / [42].

Na, seid Ihr verwirrt? Dann braucht Ihr Psychopharmaka! Oder einen Therapeuten! Oder die ASM! Denn wenn Ihr mit dem Programmnamen in der Headline nicht so ganz klar kommt, habt Ihr recht! Wir testen nämlich hier nicht nur ein Programm, sondern gleich zwei! Dies liegt daran, daß sich **TRACON** und **RAPCON** eigentlich nur dadurch unterscheiden, daß sie getrennt verkauft werden. Beide Programme sind nämlich den Fluglotsen gewidmet, die vielleicht noch vor dem heimischen Bildschirm Interesse haben, ihren stressigen Job weiter zu verfolgen. TRACON steht dabei für „Terminal Radar Approach Control", RAPCOM für „Radar Approach Control". Der Unterschied: Bei TRACON werden Zivilflugzeuge gelotst, bei RAPCON sind's Militärflugzeuge. Doll, nicht?

Im Spiel geht's darum, den Luftraum im Umkreis von 20 (RAPCON: 25) Meilen bei einem von fünf wählbaren Flughäfen „sauber" zu halten. Der Radarschirm sieht aus, wie ein Radarschirm eben aussieht: Flugi-Symbole mit Flugnummern und aderen Infos samt Kurs und Flughöhe, Landebahnmarkierungen usw. Der Hobby-Fluglotse muß Kontakt mit den Piloten halten, ihnen die richtigen Flugrouten und Höhen zuweisen, den Landeanflug korrigieren, den Luftraum für Starts freimachen usw. Oberstes Ziel ist es natürlich, keine Crashs zu verursachen oder ein Flugzeug solange in einer Warteschleife zu halten, bis ihm der Sprit ausgeht. Die Kommunikation mit den Piloten ist dem originalen Fach-Kauderwelsch entnommen und verlangt dem Spieler viel Einarbeitungszeit ab – allein schon wegen der ganzen Kürzel. Die komplette Illusion wird noch durch tonnenweise Sprachausgabe erreicht, die jeden Funkspruch akustisch (ohne Soundkarte!) super rüberbringt. TRACON und RAPCON bringen wirklich die hektische, stressige Tower-Stimmung ins heimische Wohnzimmer, die der Spieler noch dadurch steigern kann, indem bestimmte Parameter geändert werden. So können die Wetterbedingungen verschlechtert werden, die Piloten unzuverlässig reagieren oder die Anzahl der zu betreuenden Flugezuge nach Belieben erhöht werden.

Allerdings scheint mir ein Simulator wie dieser wirklich nur für Puristen geeignet, die ihren Flugsimulator mal kurz in die Ecke gelegt haben. Der Spielablauf erstickt schon nach einigen Spielen (wählbare Spielzeit) in der alltäglichen Monotonie eines Fluglotsen-Jobs. So ist das Leben! Trotzdem: Ohne Reiz ist dieses Spiel nicht – jedenfalls eines davon. Vom Kauf beider Spiele ist unbedingt abzuraten, denn variierte Anreize gibt es absolut nicht. Wer sich aber für den Job des Fluglotsen interessiert, für den ist TRACON oder RAPCON natürlich ein Muß!

Michael Suck

Grafik	2
Handhabung	8
Technik/Strategie	8
Spielwert	7
Preis/Leistung	5

KOPFNUSS

England und Frankreich befinden sich auf dem Tiefstpunkt ihrer gemeinsamen Beziehungen, und es herrscht Krieg (dieser Krieg ging als der „Hundertjährige Krieg" in den Jahren von 1339 bis 1453 in die Geschichte ein). Englands Invasion über den Seeweg gestaltete sich als gute Chance, die ohnehin zerstrittenen französischen Regenten auf die eigene Seite zu ziehen und die verbleibenden Gegner allmählich niederzukämpfen! Frankreich befand sich in einer großen Zerreißprobe, und als die englischen Armeen bereits vor Orleans lagen war guter Rat teuer. Plötzlich und unerwartet erschien jedoch ausgerechnet in Gestalt eines unscheinbaren Bauernmädchens mit dem Namen „Jeanne d'Arc" eine Befreierin, die neue Motivation im Kampf gegen England brachte. Als „Dank" für ihr Engagement wurde Jeanne d'Arc jedoch, wie uns die Geschichte lehrt, auf dem Scheiterhaufen als Hexe verbrannt.

Beginnen wir nun das Spiel, in dem der Spieler die Rolle von Charles, dem Erben des Throns von Frankreich, übernimmt. Der Krieg zwischen England und Frankreich ist auf dem Höhepunkt angelangt, und England hat bereits große Teile Frankreichs (inklusive der Städte Orleans und Reims) in Besitz genommen.

Zu diesem Zeitpunkt erscheint Jeanne d'Arc auf der Bildfläche und bietet dem Spieler ihre Hilfe und Unterstützung an. Man läßt sich überzeugen und vertraut ihr die kleine Armee an, über die man noch verfügt.

Wenn wir auf die Karte schauen, befindet sich Orleans im oberen Zentrum des Landes. Gleichzeitig ist es die am stärksten von den Engländern besetzte Zone. Nun bewegt man den Mauszeiger in diesen Abschnitt und informiert sich über die verschiedenen Regionen dieses Bereichs, denn dies ist immer von Bedeutung für die Fortschritte im Spiel. Wenn man die verschiedenen Bereiche auf der Karte anklickt, erhält man folgende Informationen: Die Provinz, den dazugehörigen Landesherrn und den Befehlshaber der verschiedenen größeren Städte innerhalb der Provinz. Ist der Landesteil bereits von Armeen besetzt (dies wird durch Flaggen angezeigt), erhält man auch hierüber genaue Informationen. Klickt nun doppelt an dieser Stelle, um zur Hauptkarte zurückzugelangen.

Das erste Ziel eines Feldzuges gegen England muß Orleans sein. Also konzentriert man sich zuerst auf diesen Bereich. Des weiteren muß man auch Reims befreien, damit man dort zum König gekrönt werden kann. Reims befindet sich in der Provinz „Champaign", an der nordwestlichen Grenze Frankreichs.

Der Grund, aus dem es die Engländer auf Reims abgesehen haben, ist klar:

Sie wollen nicht, daß dort jemand zum König gekrönt wird und ihnen somit wieder einen Teil der gewonnenen Macht entreißt.

Ohne gekrönter König von Frankreich zu sein, hat man im Spielverlauf keine Überlebenschance, da einem so überhaupt keine dauerhafte Macht verbleibt.

Ist man erstmal König, kann man Steuereinnahmen verbuchen, Armeen aufbauen, Personen bestechen – oder jemanden ins Gefängnis stecken...

Also: Erobert als nächstes Orleans mit Jeanne d'Arc an der Spitze Eurer kleinen Armee!

Geht folgendermaßen vor: Klickt das königliche Symbol auf der rechten, mittleren Seite des Bildschirms an. Wählt dann „Start a Campaign". Klickt dann auf die Nummer „7". Danach auf die Option „Displacement". An dieser Stelle werdet Ihr gefragt, ob Ihr Euch mit Eurer Truppe bewegen wollte. Klickt dann auf Jeanne d'Arcs Armee (die mit der blauen Fahne). Dann klickt auf das Wort „Jeanne d' Arc". An dieser Stelle seht Ihr die Länder, die Ihr angreifen könnt. Wählt Orleans, indem Ihr es mit der Maus anklickt. Nun kommt es zur Schlacht, bei der Ihr ein wenig üben müßt, um mit der Steuerung vertraut zu werden. Eure Armee befindet sich auf der linken Seite, und Ihr solltet diese allmählich von links nach rechts bewegen. Achtet auf die Artillerie, die sowohl bei Euch als auch beim Gegner zu schweren Verlusten führen kann. Zieht die Armee auch ruhig zwischendurch, wenn es ratsam erscheint, wieder ein wenig nach links zurück. Ihr könnt dann wieder eine neue Angriffswelle nach rechts folgen lassen. Ihr müßt die Schlacht unbedingt gewinnen um erfolgreich zu sein.

Zwischendurch im Spielverlauf kann es geschehen, daß ein englischer Soldat Euch zum Kampf herausfordert. Wählt dazu eine Waffe und versucht zu gewinnen (*Anm. d. Red.: Einfach genial!*). Verliert man, hat das glücklicherweise keinen Einfluß auf das weitere Spielgeschehen.

Achtet immer auf die Nachrichten, die auf dem Bildschirm zu verschiedenen Zeiten im Spielablauf erscheinen, denn diese können wertvolle Informationen beinhalten!

Habt Ihr die erste Schlacht gewonnen, solltet Ihr Euch bei Eurem weiteren Vorgehen ostwärts Richtung Reims vorarbeiten. Verfahrt bei der Eroberung anderer Länder genauso wie zuvor beschrieben und speichert ruhig den Spielstand öfter mal ab.

Um Reims letztendlich zu erobern, müßt Ihr zwei weitere Actionsequenzen gewinnen.

Nachdem Ihr dann in Reims zum König gekrönt wurdet, stehen Euch natürlich auch mehr Möglichkeiten zur Verfügung, etwas gegen die Engländer zu unternehmen.

Euer Einflußbereich beschränkt sich natürlich auf die Länder, die noch keinen Pakt mit England geschlossen haben oder auch noch nicht von England angegriffen worden sind! Um umfassende Macht zu erlangen, müßt Ihr natürlich alle anderen besetzten Landesteile befreien und unter Eure Herrschaft bringen. Hierzu gibt es als König von Frankreich zahlreiche Möglichkeiten:

Handstreich: Geheime und zwingende Aktionen durch Spione und Vertraute sind ein Weg zum Ziel. Gebt der Person Eurer Wahl das höchstmögliche Entgelt, damit die geplante Aktion auch erfolgreich verläuft. Speichert zuvor immer ab, damit Euch noch eine neue Chance bleibt, wenn es dann doch mal nicht richtig hingehauen hat. Wählt mit Bedacht, denn jede der zur Verfügung stehenden Personen hat Vor- und Nachteile. Z.B. haben „Hans der Barmherzige" und „Mathew Claymore" eine gewisse Perfektion bei geplanten Attentaten.

„Juan the Andaluse" ist ein Meister der Entführungen, wogegen „Vivianne die Verrückte" und „Robert der Teufel" es verstehen, den Feind zu vergiften.

Herdsteuer: Kann nur im September angeordnet werden und ist abhängig von der Qualität der Ernte. Der Ertrag kann jedes Jahr durch Wettereinfluß schwanken.

Diplomatie: Trefft Euch mit Euren Gegnern, um eine Vereinbarung zu schließen. Wählt gute Repräsentanten, um diplomatisches Geschick zu garantieren, denn nur so kann sichergestellt werden, daß Verhandlungen auch zu vernünftigen Ergebnissen führen. Charles de la Tremoilee, Pierre de Breze und Regnault de Chartree sind erfahrene Diplomaten.

Tribut: Diese Steuer kann erhoben werden, doch sollte man genau überlegen, wie oft man sie in einer bestimmten Region erhebt (es können sich sonst Revolten entwickeln).

Justiz: Auch hierdurch steht ihnen ein mächtiges Instrument zur Verfügung. Doch seid vorsichtig! Regiert nicht zu streng, denn auf die verschiedenen Charaktere ist man schließlich im Spielverlauf angewiesen.

Aufstellung der Armee: Entscheidend bei dieser Option ist die finanzielle Situation des Königs und die Wahl des Anführers der Truppe. Wählt auch hier mit Bedacht einen guten Befehlshaber (Jeanne d'Arc, Duke of Alegnong, Richemont und Dunois sind gute Anführer).

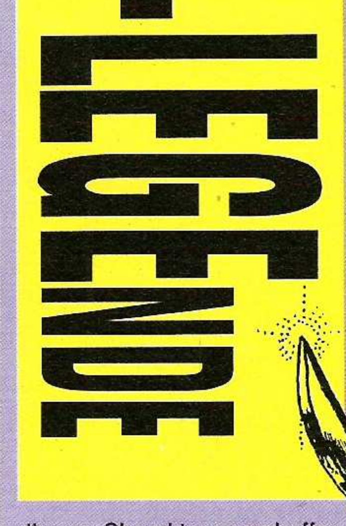
So, dies sind die entscheidenden Punkte, die man beim Spiel um den „Hundertjährigen Krieg" beachten sollte. Speichert auch ruhig öfter mal ab, um evtl. begangene Fehler wieder ausbügeln zu können. Neben den generellen Tips, die hier für den Spielablauf gegeben wurden ist natürlich auch das Abschneiden in den Actionsequenzen von entscheidender Wichtigkeit. Übt Euch darin, und dem Erfolg bei „Jeanne d'Arc" steht nichts mehr im Wege!

Tom





Ein Kampfergebnis



Programm: Legend of Faerghail, **System:** Amiga (getestet), ST, IBM-PC, **Hersteller:** Reline, **Empf. Verk.-Preis:** 89 Mark, **Muster von:** Hamburger Softwareladen, Gärtnerstraße 5, 2000 Hamburg 20, Tel.: 040/ 4204621

Nach langem Warten und diversen Vorankündigungen ist es nun soweit: **LEGEND OF FAERGHAIL** von der deutschen Softwareschmiede **RELINE** ist jetzt fertiggestellt, und mir liegt die AMIGA-Version des Programms vor! LEGEND OF FAERGHAIL ist ein Fantasy-Rollenspiel, dem folgende Hintergrundstory zugrunde liegt:
In einem Land fernab von unserer alltäglichen Welt gibt es unerwartet Streit zwischen den dort lebenden Menschen und Elfen. Irgendetwas muß geschehen sein, das die ansonsten friedvollen Elfen in unberechenbare und schlechtgelaunte Zeitgenossen verwandelt hat! Die Grafschaft *Thyn* (der Ausgangspunkt bei „LOF") ist für alle Bewohner zu einer unsicheren Gegend geworden. Nicht nur die in der Nähe lebenden Elfen machen den Einwohnern zu schaffen, sondern sogar ganz gewöhnliche Rudeltiere werden mitunter gefährlich, und die kriegerische Auseinandersetzung mit dem Elfenvolk hat zu schweren Verlusten unter den Menschen-Soldaten geführt.
Der Regent der Grafschaft sucht aus diesem Grund eine Gruppe unerschrockener Abenteurer, die sich bis zur benachbarten Stadt „Cyldane" durchschlagen müssen und dem Grafen dort eine Depesche zustellen sollen. Diese Nachricht enthält die Botschaft, daß in Thyn dringend Unterstützung benötigt wird, um gegen das Böse weiterhin bestehen zu können! Natürlich soll auch das merkwürdige Verhalten der Elfen näher untersucht werden, um deren Sinneswandel zu erklären.
Das Spiel beginnt in der Stadt Thyn. Im Gasthaus kann man diverse Charaktere erschaffen, die einem bei der folgenden Mission zur Seite stehen. Es gibt die Wahl zwischen männlichen und weiblichen Spielfiguren, sechs verschiedenen Rassen und insgesamt zwölf Berufen.
Jede Rasse hat ihre Besonderheiten, und man muß sich genau überlegen, auf welche Fähigkeiten man besonderen Wert legt.
Etwas Neues stellt die Klasse der Schmiede dar: Konnte man bei herkömmlichen Rollenspielen seine Waffen und Rüstungen unendlich lange benutzen, so bietet „LOF" hier eine Besonderheit! Waffen und Rüstungen können im Kampfverlauf beschädigt werden und sich abnutzen oder gar zerbrechen. Hat man einen Schmied in der Party, ist dieser in der Lage, die Ausrüstungsgegenstände wieder aufzupolieren. Natürlich kann man dies auch ohne Schmied im Spiel regeln, nur muß man dazu einen Händler in der Stadt besuchen.
Rollenspielfreaks, die schon „Bard's Tale", oder „Phantasie" auf ihrem Rechner gespielt haben und bereits über starke Charaktere verfügen, können diese über einen besonderen „Transfer"-Befehl auch in „LOF" wieder reaktivieren. Zu Beginn empfehle ich jedem erstmal, nur fünf von sechs möglichen Spielfiguren zu erschaffen, da auch Weggefährte, die man erst später im Spielverlauf trifft, in die Party aufgenommen werden können! In der Stadt Thyn gibt es weiterhin noch eine Bank, bei der man sein gefundenes Geld anlegen kann, einen Tempel, um Verletzungen zu heilen und eine Gilde (hier: Zunftrat), die einen möglicherweise in ein höheres Erfahrungslevel befördert.
Sind also alle Vorbereitungen abgeschlossen, sollte sich die Party mit dem vorhandenen Geld erst mal beim Händler entsprechende Waffen und Ausrüstungsgegenstände kaufen und auch die nötigen Rationen Nahrung nicht vergessen. Dann kann es losgehen!
„LOF" hat eine große „Spiellandschaft" mit insgesamt acht Dungeons, die bis zu vier Level haben und bei denen jeder Level bis zu 1200 Räume umfaßt. Es gibt 80 intelligente Gegner, die alle mit einer eigenen Grafik auf den Bildschirm gebannt worden sind, sowie zwei große Städte.



Eine weitere Besonderheit ist der Sound: Besitzt man eine Speichererweiterung, so kommt man an vielen Stellen im Spiel in den Genuß von Soundeffekten. Man hört in der Wildnis den Wind heulen, diverse Vögel und z.B. das Geräusch von Fußstapfen, oder in Dungeons auch schon mal unheimlichere Töne, die zur Steigerung der Spielatmosphäre beitragen. Aufgrund der akustischen Untermalung haben es die Programmierer nicht mehr geschafft, die Monsterdarstellungen zu animieren. Der Speicherplatz ist halt mit 512K nur begrenzt.
In der Wildnis gibt es einen Tag- und Nachtrhythmus, bei dem die Sonne abends untergeht, und der Mond und diverse Sterne am Firmament erscheinen. Der Bildschirm dunkelt dann allmählich ab, bis man kaum noch die „Hand vor Augen" sehen kann! Dieser Effekt ist sehr schön programmiert worden und findet sich auch in den Dungeons wieder, wenn mal der „Licht"-Spruch zur Neige geht oder die Fackel abgebrannt ist.
Übrigens sieht man in den Dungeons schon von weitem, wenn ein Gegner erscheint und allmählich in Richtung Party marschiert (ganz wie bei *Dungeon Master*, nur mit der Einschränkung, daß man sich bei „LOF" hier auf eine Art der Darstellung beschränkt und sie bei allen Monstern in den Dungeons verwendet hat).
Apropos Dungeons – alle Dungeons sind bei „LOF" voneinander abweichend gestaltet worden – der Grafiker hat sich hier wirklich viel Mühe gegeben. Die Steuerung im Spielverlauf erfolgt über die Maus oder die Tastatur und funktioniert jederzeit problemlos. Alle Optionen lassen sich auf diese Weise schnell durch einige Mausklicks erreichen.
Den Zauberkundigen bei „LOF" stehen insgesamt rund 140 Sprüche zur Verfügung, die man mit dem dazu nötigen Erfahrungslevel auch lernen kann. Übrigens können sich die Charaktere im Verlauf des Spiels auch noch in insgesamt neun Fähigkeiten verbessern. So steigert man z.B. durch hartnäckiges Handeln sein Verhandlungsgeschick, und vor allem der Dieb kann sich besser mit Fallen und verschlossenen Türen auseinandersetzen, wenn er erfahrener geworden ist. Die Erfahrungspunkte werden bei „LOF" nicht pauschal vergeben: Jeder Charakter erhält nur für solche Gegner Gutschriften, die er auch tatsächlich selbst bezwungen hat. Die Monster, die man im Spielverlauf trifft, greifen nicht unbedingt sofort an. Man hat als Spieler selbst oft die Wahl, ob man sich lieber zurückziehen möchte oder (in Anbetracht der möglichen Erfahrungspunkte und Gegenstände) kämpft! Dies hat den Vorteil, daß man sich auf diese Weise nicht einer Übermacht von Unholden beugen muß, sondern z.T. selbst entscheidet, wann man zuschlagen möchte oder nicht. Ob diese Variante nun „realistischer" ist, als ständig eins „übergebraten" zu bekommen, bleibt dahingestellt. Man kann auch durch das Erlernen von diversen Sprachen mit Monstern oder Tieren im Spielverlauf kommunizieren und so evtl. wertvolle Hinweise bekommen oder auch Handel treiben. Die Kämpfe im Spiel laufen ebenfalls sehr detailliert ab: Links unten sieht man eine verkleinerte Aufsicht des Kampfschauplatzes, auf dem sich die Gegner gegenüberstehen. Man kann sich entweder verteidigen, angreifen, oder innerhalb von drei möglichen „Rängen" (effektiv: Entfernungen) näher an den Gegner herantreten bzw. abrücken. Natürlich kann man auch Distanzwaffen oder besondere Objekte benutzen, die möglicherweise im Kampf weiterhelfen. Die Erläuterungen zum Kampfgeschehen sind sehr detailliert. Anhand von Texteinblendungen erfährt man z.B. genau, ob und wie stark man den Gegner verwundet hat. Man kann sich auch beim Angriff ungeschickt anstellen und sich möglicherweise dadurch selbst leicht verletzen. Außerdem erfährt man hier, ob und wenn ja, wie stark Waffen und Rüstung Schaden nehmen. Ist der Kampf beendet, wird eine Übersicht eingeblendet, die dann



Erinnerungen an BT.

die momentane Erfahrungspunktausbeute anzeigt. Die danach gefundenen Gegenstände können an beliebige Spielfiguren weitergegeben werden. Jeder Gegenstand hat ein bestimmtes Gewicht, und auch die Charaktere haben nicht unbegrenzte Kräfte. Man sollte also schon genau überlegen, was und wieviel man mit sich herumschleppen will! Rücken einem die Monster mal an irgendeiner Stelle zu sehr auf den Leib, hat man zusätzlich noch die Möglichkeit, besondere Köder auszulegen. Dies kann entweder Geld oder Nahrung sein. Auf diese Weise wird man in der Regel unliebsame Plagegeister wieder los. Je nach Intelligenz des Gegners läßt er sich hierdurch ablenken, und die Party gewinnt wieder ein wenig Zeit! In den Dungeons sieht man bei Auseinandersetzungen mit Monstern zusätzlich noch eine animierte Kampfszene, bei der man die jeweils gegenüberstehenden Gegner von der Seite sieht! Mit einer Speichererweiterung kommt man an dieser Stelle zusätzlich in den Genuß von diversen Kampfgeräuschen. Abschließend kann man zum Kampfverlauf sagen, daß auch dieser deutlich variabler ist als z.B. der von „Bard's Tale", welches ja auch schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat. Zu Beginn erfährt man im Handbuch, daß sich eine geheimnisvolle Kristallkugel in den Zwergenminen befindet. Mit Hilfe dieser Kugel kann man über eine Art „Automapping"-Funktion alle Standorte, an denen man sich gerade befindet, analysieren und im Sichtfenster betrachten. Man sieht dann eine Übersicht der zuletzt durchwanderten Bereiche. Anhand der Cursortasten kann man diese Übersicht in alle beliebige Richtungen scrollen, so daß man auch bei den riesigen Dungeons nicht auf verlorenem Posten steht! Leider ist es dennoch nötig, diverse Karten zu zeichnen, da die „Automapping"-Funktion nicht nach Verlassen des Dungeons oder des jeweiligen Levels abgespeichert wird, und man sich jedesmal wieder neu orientieren muß. Dennoch ist diese Funktion eine Hilfe, da man anhand der Übersicht schneller in der Lage ist, mitzuzeichnen!
Abspeichern kann man glücklicherweise zu jeder Zeit und an jeder Stelle im Spiel. Kommen wir zur Bewertung dieses Fantasy-Rollenspiels: Die Grafik ist wirklich gut gelungen und trägt ebenso wie die (allerdings nur mit 1MB-Erweiterung möglichen) Soundeffekte zur stimmungsvollen Atmosphäre des Programms bei. Leider sind die Ladezeiten (bei dem in BASIC geschriebenen Programm) hin und wieder schon mal ein wenig lang.
Das Vokabular wurde durch Tastatur- oder Mauskommandos anhand von diversen Menues ersetzt. Die Story wird ausführlich im Begleitbuch erzählt und paßt zum betreffenden Genre (sie hebt sich glücklicherweise ein wenig vom „Sucht den Oberfiesling und erledigt ihn möglichst schnell" ab).
Bleibt eigentlich nur noch das Preis/Leistungsverhältnis, welches ebenfalls o.k. ist.
„LOF" kann ich allen Rollenspielfreunden als abwechslungsreiches Programm mit langanhaltendem Spielspaß empfehlen! *tom*

Grafik	**8-9**
Vokabular	**menügesteuert**
Story	**8**
Atmosphäre (1MB)	**10**
Preis/Leistung	**9**



VERHÄNGNISVOLLE GRABUNGEN

Programm: Secret of the Silver Blades, **System:** IBM-PC, **Empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Muster von:** Hersteller.

Kaum hat der Rollenspiel-Hit *Champions of Krynn* die heimischen Händler erreicht, legt **SSI** schon nach: **SECRET OF THE SILVER BLADES** entführt uns zum drittenmal in die *Forgotten-Realms*-Welt. Mit zittrigen Händen entreiße ich Manfred das Chicago-frische Testexemplar und stelle es auf Festplatte sicher. Tief durchgeatmet, die Teekanne bereitgestellt und für den Rest des Tages unansprechbar gemeldet. Gleich vorweg: Die durchspielten Stunden – ach was, Nächte! – haben sich gelohnt. Ihr dürft Euch auf eine gehörige Portion Spielspaß freuen!

Erinnert Ihr Euch noch an *Curse of the Azure Bonds*? Die blau tätowierten Retter der Moonseas sind schon bald zur Legende geworden. Gerade ruht Ihr Euch am heimischen Feuer aus, laßt Eure Abenteuer Revue passieren und fangt an, Euch nach den aufregenden Tagen zu sehnen, da greift die Vorsehung ein. Von einem Schwindelgefühl erfaßt, stürzt Ihr in eine andere Welt. Verschwommen seht Ihr ein Gletschertal, an dessen Ausgang sich ein Städtchen schmiegt, umgeben von Ruinen und einer aufgelassenen Mine. Oben im Gletscher aber hockt ein düsteres Schloß. Böse Vorahnung steigt in Euch auf, da wird alles dunkel, und Ihr fallt in gnädige Ohnmacht... Benommen kommt Ihr wieder zu Euch. Der Bürgermeister des Städtchens New Verdigris stellt sich vor. Jahrelang lebte der Bergwerksort in Frieden und bescheidenem Wohlstand. Unlängst haben die Bergarbeiter aber unter Anleitung der mysteriösen Schwarzkreis-Magier neue Stollen getrieben. Seither tauchen um die Stadt herum rote Drachen, fanatische Priester und andere unliebsame Erscheinungen auf. Unheilvolle, teils noch von früher bekannte Kräfte wüten in der Mine, haben die Ruinen besetzt und sogar den „Brunnen des Wissens" in ihre Gewalt gebracht.



»Das Unheil braut sich wieder zusammen – auf in die Dungeons!«

Dieser tief im verschlungenen Gängegewirr versteckte Brunnen ist der Schlüssel zum Abenteuer. Für je 100 Edelsteine (bei der städtischen Bank zum Kurs 1:100 (Platinstücke) umzutauschen) gibt er wichtige Auskünfte. Langsam gewinnt Ihr ein Bild der verschiedenen Komplotte und Handlungsstränge, überraschende Wendungen nicht ausgeschlossen!

Die Atmosphäre und Spannung der AD&D-Szenarien verblüffen immer wieder – bestehen sie doch selbst neben *Ultima VI*, an dem sich jetzt wohl jedes Rollenspiel messen lassen muß!

Die vertrauten Regel- bzw. Handbücher sind leicht umgestaltet und mit einigen wenigen Anfangstips versehen worden. Runenmuffel werden erleichtert bemerken, daß die Code-rad-Dreherei entfallen ist. Dafür wird vor dem eigentlichen Spielbeginn ein Wort aus dem Adventurer's Journal abgefragt. 1,5 MB voller Abenteuer freuen sich auf die Festplatte, per Disk wär's eine arge Wechselei.

Sechs Charaktere ebenso vieler Rassen und Berufsklassen könnt Ihr auf die Reise schikken. Bewährt hat sich die Zusammenstellung Ranger, Paladin, Cleric (menschlich), Fighter-Thief (Zwerg) und zwei Fighter-Magic User (Elfen). Mehr Elfen solltet Ihr auf keinen Fall mitnehmen, da sie nach dem Tod nicht wiederbelebt werden können.

Veteranen der *AD&D*-Reihe können ihre Recken aus *Curse of the Azuere Bonds* und, über den Umweg dieses Spiels, aus dem SSI-Erstling *Pool of Radiance* übernehmen. Da die *Champions* in der *Dragonlance*-Welt spielen, können sie leider nicht „importiert" werden. Neu erschaffene Mitkämpfer fangen gleich beim achten Erfahrungslevel an – für diejenigen, die sich mühevoll durch die ersten Monsterhorden von *Pool of Radiance* gekämpft haben, ein Spaziergang. Die Lebens- und Zauberkraft braucht Ihr aber für spätere Begegnungen dringend... Wie bei *Krynn* sind von „novice" bis zu „champion" fünf Schwiergkeitsstufen wählbar. Aber aufgepaßt: In den leichten Modi kommt Ihr zwar schnell weiter, doch die Hauptgegner bleiben – und Ihr sammelt weniger Erfahrungspunkte und damit Levelerhöhungen! Mein Tip: Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad seid Ihr gut aufgehoben.

Gegenüber den Vorgängern hat sich die Handhabung leicht verändert. Die gute Nachricht: Tastenmuffel können sich jetzt bei Bedarf mit Joystick oder Maus vorankämpfen. Die schlechte: Bewegungen erfolgen nicht mehr auf Pfeiltastendruck, sondern müssen erst mit einem extra „Move"-Befehl eingeleitet werden. Bei jedem Ein- und Ausschalten des „area"- oder des „search"-Modus muß man sich so erst durch mehrere Tasten drücken bzw. mehrere Menüpunkte anklicken. Warum diese Verschlechterung, wis-



Düsteres erwartet Euch oben im Schloß . . . *Fotos (3): PC*



Wissen ist Macht: Hier ist die Quelle.

sen wohl nur die Programmierer... Auch reagiert das Spiel in manchen Menüs nicht mehr auf die jeweiligen Anfangsbuchstaben, sondern man muß die Funktion umständlich mit Pfeiltasten und Enter aufrufen.
Wie bei SSI üblich, sieht die Party ihre Umgebung aus dem realistischen 3D-Blickwinkel. Nur in harmlosen Orten ist der „area"-Modus erlaubt, der zum Orientieren einen größeren Landschaftsausschnitt aus der Vogelperspektive zeigt. Einige Bilder sind hübsch neugestaltet worden, doch SSI-Veteranen werden viele Monster und Raumtypen vertraut sein. Leider schalten die Bilder immer noch recht langsam um – unterhalb eines 10-MHz-XTs wird's zur Geduldsprobe. Meinem Gefühl nach laden die Kampfsequenzen zudem langsamer als bei den Vorgängern – alles in allem kleine Störungen, die den Spielgenuß der XT-ler zwar nicht verderben, aber doch den Fluß hemmen. Hier hätte sich SSI mehr Mühe geben können!

Mittelmäßig ist leider der Sound geworden. Zwar wird die AdLib-Karte unterstützt, aber keineswegs ausgenutzt. Rauhbeinig dudelt die Anfangsmelodie vor sich hin, um dann den üblichen Schritt- und Kampfgeräuschen zu weichen.

Mußte man bei *Pool of Radiance* noch einen Dungeon nach dem anderen „erledigen" und in *Curse of the Azure Bonds* kreuz und quer überland reisen, erwartet Euch jetzt ein riesiges Labyrinth. Legt Euch also jede Menge Karopapier bereit, und laßt Euch nicht aus der Fassung bringen, wenn die gleiche Ecke zum zehntenmal aufzutauchen scheint – die Koordinaten retten regelmäßig vor beginnendem Wahnsinn. Erfreulich: Oft begegnet der entnervten und abgekämpften Party auf dem Rückzug eine Gruppe freundlicher Städter, die Euch im Nu zurück nach New Verdigris bringt.
Bei aller technischen Detailkritik fesselt SECRET OF THE SILVER BLADES sofort. Die Atmosphäre stimmt hundertprozentig, die Handlung wird mit buchstäblich jedem Schritt dichter, und knackige Monster lassen Euch ordentlich ins Schwitzen kommen. Rollenspieler aller Erfahrungsstufen können sich auf etliche lange Nächte gefaßt machen!

Eva Hoogh

Wertung	
Grafik	9
Handhabung	8
Story	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10



Dieser Drache war uns nicht gewachsen!

Adventure Corner

TANZ AUF DEM VULKAN

Programm: Circuit's Edge, **System:** IBM-PC, AdLib, **Empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Infocom, Kalifornien, USA, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

Marid Audran lebt gefährlich. Zwar hat er einige Freunde in der verr(a)uchten, lasterhaften Halbwelt des Budayeen, und auch die stets präsente Überfigur des „Papa" Friedlander Bey ist ihm gewogen. Doch kann ein falscher Schritt den Privatdetektiv an den Rand des Abgrunds führen: Ein Wort zuviel, eine Fristüberschreitung, und Papa Bey wird grantig. Dann sind nicht nur sämtliche Gauner, Drogendealer und Nachtclubhelfer hinter ihm her, sondern obendrein auch noch die Polizei. Sie alle gehören nämlich dem allmächtigen, strenggläubigen Paps.
Dies ist die Welt von **INFOCOMs CIRCUIT'S EDGE**. Bevor die Softwareschmiede mit Kultstatus endgültig ihre Pforten schließt, lieferte sie noch dieses Grafik-Adventure ab.



Der Budayeen ist ein abgeschlossenes Ghetto in einer namenlosen arabisch-islamischen Großstadt des 23. Jahrhunderts. Raub, Prostitution und Protektion sind an der Tages- bzw. Nachtordnung, denn vor der Abenddämmerung wacht das Viertel selten auf. In der Rolle des Marid Audran müßt Ihr den Tod eines Neffen von Papa Bey aufklären. Dabei kommen Euch etliche kleinere Aufträge in die Quere: So sind etwa ein gestohlener Juwel zu finden, Geld für einen Freund einzutreiben und ein entführter Junge zu retten. Ihr müßt den ganzen Budayeen erforschen, Leute befragen und dabei die vorrückende Zeit beachten.
Wichtige Helfer sind sogenannte „Moddies" und „Daddies" – Chips, die mit Schädelimplantaten verbunden werden und bestimmte Eigenschaften verbessern. Marid z.B. besitzt ein Moddie, das im Notfall Schlafbedürfnis, Hunger oder Schmerz unterdrücken kann. Andere Chips verleihen übermenschliche Kraft, Hackertalent oder Fremdsprachen-Fertigkeit. Kauft und tauscht sie mit Bedacht, sie sind der Schlüssel zum Erfolg!
Wer sich jetzt in den *Neuromancer* zurückversetzt fühlt, liegt gar nicht verkehrt. Die düstere, computerabhängige Zukunft von CIRCUIT'S EDGE basiert auch auf einer Romanwelt. Nicht *William Gibson*, sondern *George Alec Effinger* hat hier seine Vision be- und fleißig an der Computerumsetzung mitgeschrieben. Alle Personen und Orte stammen aus *„When Gravity Fails"* und *„A Fire in the Sun"*, die neu erfundene Handlung spielt zwischen den beiden Romanen.
CIRCUIT'S EDGE wird auf drei 5 1/4"-Disks geliefert und lohnt das Installieren auf Festplatte. Alle gängigen Grafikkarten werden unterstützt, allerdings wird VGA nicht extra ausgenutzt. Die EGA-Bilder und -Porträts sind zum Teil animiert, könnten aber – wie auch die Schrift – noch feiner sein. Zur besseren Übersicht kann man außerhalb von Gebäuden eine schematisierte Karte des Budayeen aus der Vogelperspektive aufrufen („map"). Wer eine AdLib- oder Roland-Soundkarte sein eigen nennt, wird als Titelstück ruhige, orientalisch angehauchte Klänge hören.
Der Bildschirm ist mehrgeteilt. Ihr bewegt Euch in 3D-Sicht durch die Stadt und müßt andere Handlungen mit Maus oder Tasten anwählen. Der Nager ist eindeutig vorzuziehen, hemmt doch das Tastengewühl den Spielfluß. Hier liegt auch der Haken im ansonsten stimmungsvollen Geschehen: Die einzigen Eingaben, die man außerhalb der Menüpunkt-Anwahl machen kann, sind Gesprächsthemen. Eingefleischte INFOCOM-Fans werden den berühmten alten Parser schmerzlich vermissen. Zu begrenzt ist hier der vorgesehene Wortschatz. Auch sind die Handlungsmöglichkeiten („actions") arg eingeschränkt. Wer sich aber von der etwas umständlichen Handhabung nicht abschrecken läßt, wird im Viertel von Chiriga, Abdul Hassan und Indihar eine Menge Aufregendes erleben, ehe sich das Rätselknäuel um den Mord entwirrt! *ev*

Grafik	**8**
Vokabular	**Menü/7**
Story	**9**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**8**

IM BLICKPUNKT

LORDS OF DOOM

Düstere Fantasy-Motive faszinieren GUIDO HENKEL, Schöpfer der „Drachen von Laas", immer noch. Auch mit neuem Team, als ATTIC SOFTWARE, arbeitet er an einem mystischen Projekt: LORDS OF DOOM. Bevor die unheilvollen Fürsten auf 16bitter und C-64 losgelassen werden, lüpfen wir für Euch ein wenig die Zipfel ihres Geheimnisses...

Eines Nachts überfallen Vampire das Städtchen Vertic. Buchstäblich im Schlaf werden die ahnungslosen Bewohner gemeuchelt und selbst zu Untoten. Nur Sharon McGillis und Charlie Jackson überleben wie durch ein Wunder und halten sich in der Geisterstadt versteckt. Ihr müßt jede Menge Rätsel lösen, um die beiden lebend durch die Stadt zu führen und zwei ihrer Freunde herbei zu holen. Mit deren Hilfe müssen die vier dunklen Herrscher ausfindig und unschädlich gemacht werden. Nur Ihr könnt das Böse an seiner Ausbreitung hindern!
Als Action-Adventure beschreibt **Guido Henkel** sein und **Hans-Jürgen Brändles** neues Werk. Für bestimmte Handlungen werdet Ihr mit Punkten belohnt. Der Bildschirmaufbau des sehr hübschen ST-Demos wirkt allerdings eher rollenspielartig: Umschaltende (teils animierte) Räume aus 3-D-Sicht, Textfenster, Befehlsikonen, Eigenschaftsanzeigen.
Mit Maus (alle 16-Bitter) oder Joystick (C 64) steuert Ihr die Freunde durch über 110 (angekündigte) Bilder. Die sind, zumindest nach dem, was wir auf dem ST sahen, farbenfroh und stimmungsvoll – allerdings soll es nur vier Monstertypen geben !?! Mal abwarten. 1,5 MByte Grafik verspricht **ATTIC,** dazu digitalisierte Sounds. Die PC-Version soll von CGA bis VGA alle Karten unterstützen. Zumindest auf dem ST lassen sich immerhin acht Spielstände (auf einer gesonderten Disk) speichern.
Der neue „Hausherr" ist **STARBYTE.** Auch die Spielsprachen stehen fest: In der fertigen Fassung könnt Ihr alle Bildschirmtexte wahlweise auf Deutsch, Englisch oder Französisch ausgeben lassen! Das wäre natürlich großartig. Dem ehrgeizigen Projekt ist also jeder Erfolg zu wünschen. Die „Endprodukte" kommen natürlich unter die



Lupe! In der Zwischenzeit könnt Ihr schon Euren *Bram Stoker* (um Manfreds Anm. vorzubeugen: *„Dracula"*-Autor) hervorkramen und Euch auf die Vampirjagd einstimmen.

EVA HOOGH

KRIEG DER FERNE

Programm: Star Vega, **System:** IBM-PC, CGA bis VGA, **Empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Loriciel, **Muster von:** Hersteller und Rushware, Kaarst.

Die Galaxis der tausend Sonnen hat Probleme. Das Schwarze Loch im Zentrum hat ihr bei der Entstehung nicht nur einmaligen Mineralienreichtum, sondern auch vier gierige Großfirmen beschert. Die haben seit den Pioniertagen fast alle Macht und die Gesetzgebung übernommen. Sie werden tatkräftig von den brutalen Söldnertruppen der „Schwarzen Garde" unterstützt, die so manche Rebellion herausgefordert und niedergeschlagen haben.

In dieser gefährlichen Galaxis werdet Ihr auf Eurem Raumschiff *Star Vega* buchstäblich ausgesetzt. Mit Hilfe von drei zu rekrutierenden Experten (für Geschützbedienung, Navigation, Reparaturen usw.) bekommt Ihr den Auftrag, alte Freunde wieder zu finden. Dazu müßt Ihr Euch quer durch die Galaxis schlagen, Geld verdienen, Erfahrung sammeln und nicht zuletzt die *Star Vega* aufrüsten. Der Weltraum wimmelt nämlich nicht nur vor anderen Händlern, Schatzsuchern (Mineralien, Gewürze, Plasma) und friedlichen Lebensformen, sondern auch vor Transformern und Piraten. Hier wandelt LORICIEL doch recht deutlich auf den Spuren von *Elite*, kann man sich doch für verschiedene Berufe entscheiden und hart am Rande der Illegalität – oder darüber hinaus – wandeln. Zudem müßt Ihr immer auf die wechselnden Loyalitäten der Sonnensysteme und Planeten zu einer oder mehrerer der großen Firmen beachten. Auch die „zwischenbetrieblichen" Bande ändern sich gelegentlich. Entsprechend den Arrangements, die Ihr anfangs getroffen habt, dürft Ihr Euch also nicht immer überall blicken lassen.

Ganz ohne Unterstützung seid Ihr jedoch nicht. Ein kleiner Planet widersetzt sich standhaft den Übergriffen des Oligopols und seiner Schergen: Aratis (kleine Anleihe beim *Wüstenplaneten* Arrakis?). Dorthin haben die Weisen aller Planeten Abgeordnete geschickt, die kraft ihrer Geistesenergie einen Schutzschirm um den Planeten aufrecht erhalten. Aratis ist zum galaktischen Wallfahrtsort mit moralischer Ausstrahlungskraft geworden. Allein diese Welt bildet einen Kontrapunkt zu den erdrückenden



Ein nicht *ganz* ernst gemeintes Science-Fiction/-Rollen-/Handelsspiel hat die LORICIEL-Truppe mit STAR VEGA gestrickt. Das angeschaute französische Original müßte jetzt im Handel sein, allerdings wird hier wohl nur die englische Fassung vertrieben. Bis die Übersetzung komplett ist und möglicherweise kleine Änderungen vorgenommen worden sind, vergehen noch ein paar Wochen. Worum geht es aber im Abenteuer?

Großfirmen. Auf Aratis tagen auch die Mitglieder verschiedener Gilden. Im „Tempel des großen A" werden Euren Erfahrungen entsprechend Levelerhöhungen gewährt. Kein Planet also, den man links liegen lassen sollte!

Bildschirmaufteilung und Bildausschnitte wechseln je nach Handlung und Standort. Übersichtliche Ikonenleisten erleichtern die Maussteuerung, Tasten braucht Ihr aber zusätzlich für Duelle, Weltraumschlachten und bestimmte Entscheidungen. Zum Einstimmen gibt's vor Spielbeginn Übungsduelle mit dem Lichtsäbel (*Star Wars* läßt grüßen), nach Wunsch auch eine simulierte Raumschlacht. Jetzt schon der Rat: Üben, üben, üben.

In die etwas unpraktische Pakkung sind außer der Anleitung die vier (5-1/4"-)Disks der EGA-Version und die beiden AT-Disks der VGA-Fassung gequetscht. Je zwei Disks teilen sich eine Hülle, so weit sollte LORICIEL die Sparsamkeit nun doch nicht treiben! Dabei geizt das Spiel selbst nicht mit Besonderheiten: Erstmals wurden die VGA-Farben ausgenutzt, wenn die Zeichnungen auch feiner (abgestuft) sein könnten, es gibt etliche Perspektiven und Spielmodi, und die Ausgangslage in den unendlichen, erforschbaren Weiten des Weltraums ist bei jedem Neubeginn anders. Die stets wechselnde Konstellation der Räume und Kräfte verlängert zwar den Spielspaß, erschwert aber zunächst den Einstieg etwas. Wenn Ihr Euch erst durch die Kontrollikonen und die Raumschiffsteuerung „durchgewühlt" habt, beginnt das Abenteuer, richtig Spaß zu machen. Eine endgültige Bewertung gibt's dann zur fertigen englischen Fassung! *Eva Hoogh*



Etliche Weltraumkämpfe erwarten Euch fern der Heimat. *Fotos (2): VGA-PC*

Fleißarbeit FÜR LESE-RATTEN



Programm: Herewith the Clues, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, PC, Archimedes, **Empf. VK-Preis:** ca. DM 70, **Hersteller:** Actual Screenshots/CRL, London, **Muster von:** Hersteller.

Dennis Wheatley presents a „Murder Mystery: HEREWITH THE CLUES!". Unter diesem Endlostitel lieferte **John Chasey** seinen Krimi für **CRL** ab. Er soll eine „neue Art interaktives Computerspiel" darstellen. Manfred und ich haben das gute Stück für Euch unter die Lupe genommen – was wörtlich zu verstehen ist, denn die mikroskopische Anleitung versteckt sich auf einem DIN-A-6-Kärtchen! Gar nicht geizig war der Autor dagegen mit Bildschirmtext, aber dazu gleich mehr.

London, Mai 1939. Der Zweite Weltkrieg liegt in der Luft, das Nachtleben ist hektisch, und irische Terroristen machen die Stadt unsicher. Eine Verschwörerzelle ist entdeckt und beobachtet worden. Als sie auffliegen soll, wird der Informant unter spektakulären Umständen ermordet. 15 Verdächtige sind in Untersuchungshaft, 14 davon vermutlich zu Unrecht. Ihr seid stellvertretender Leiter der Anti-Terror-Kommission und müßt nun das Indizienknäuel entwirren.

Zu Spielbeginn seht Ihr auf Euren vollen Schreibtisch. Die Gegenstände können angeklickt werden und öffnen Archive. Zehn Fotos der Verdächtigen, 16 Beweisstücke und ebensoviele Dossiers wollen gründlich ausgewertet werden. Dazu gibt es über 30 Seiten Polizeibericht mit einer Einführung in den Fall, Zeugenaussagen, Lageplänen. Ihr müßt alles genau lesen, die Informationen vergleichen, um schließlich den Schuldigen zu bestimmen. Ihr könnt dann Eure (ausführliche) Schlußfolgerung an CRL schikken. Zumindest verspricht die Firma bei richtiger Lösung eine Software-Überraschung und in jedem Fall Zusendung der Gedankengänge, die den Fall zu klären helfen.

Die schwarz-weißen Fotos sind digitalisiert. Als netter Gag steht eine Teetasse auf dem Schreibtisch, die man unter Schlürfen „austrinken" kann. Sonst hört man nur geräuschvolles Blättern in den Karteien und eine Frauenstimme, die bei Bedarf zum Diskettenwechsel auffordert. Nichts stört die Denkarbeit – und das ist der Haken am „Spiel". Es gibt keine Handlung, man kann nichts eingeben oder speichern. Der Krimi besteht nur aus akribischem Vergleichen der Materialien. Dabei stört der Zwang, ständig zwischen den Dokumenten hin und her zu schalten. Da man kaum alle (dichtgepackten) Informationen abschreiben kann, muß man schon ein phänomenales Gedächtnis und eiserne Nerven haben, um sich durchzuarbeiten.

ACTUAL SCREENSHOTS/CRL haben auf der Suche nach Ideen offensichtlich Spielearchive durchforstet und sind auf Dennis Wheatley gestoßen. Der englische Autor war Ende der Dreißiger Jahre mit seinen Kriminalromanen recht erfolgreich. Damals entschloß er sich, HEREWITH THE CLUES in Form eines Spiels mit Dutzenden von Karteikarten usw. herauszubringen. Das war für CRL scheinbar segensreich, konnte man doch billig (re)produzieren: Texte abschreiben, Bilder digitalisieren und ein paar Geräusche einbauen. Letztere allerdings ertönten schon nach dem zweiten Laden nicht mehr, statt dessen versank der Amiga in tiefe Meditation.

Schade um die Spielidee, aber für Computer eignet sich eine solche Knobelei nun wirklich nicht. CRL hätte besser daran getan, eine Lizenz für das „Hardware"-Spiel zu nehmen und es neu aufzulegen. Bestimmt hätte die Detektivarbeit viele angesprochen. So aber ist die umständliche Dauerblätterei wirklich niemandem zuzumuten. Besorgt Euch lieber ein paar gute Agatha Christies (oder Dennis Wheatleys?) und macht Euch ein paar spannende Lesestunden!

Eva Hoogh

Zwei Verdächtige . . .

New Scotland Yard,
Room 208b
10.5.39.

To The Assistant Commissioner,
i/c Anti-Terrorist Operations.

Sir,

I have to report that at 11.45 p.m. last night Detective-Sergeant P.M. Flanagan, who has been loaned to us by the Free State Police, recognized the terrorist Sean Connolly entering the Milky Way Club, Curzon Street, Mayfair.

It was not previously known to us that Connolly was in this country, and, in fact, it was believed that he had retired altogether from active participation in the I.R.A. organization, as, having become a sufferer from chronic asthma, he left Ireland in November 1937 to settle in South Africa.

However, his past record as a leader of the most fanatical and dangerous type makes it highly probable that he has become active again now that he has returned to Great Britain.

. . . und ein aufschlußreicher Bericht. *Fotos (3): Amiga*

Grafik	**3**
Sound	**2**
Story	**8**

Die Atmosphäre wird durch umständliche Handhabung zunichte gemacht.

Das Preis-Leistungsverhältnis ist nicht ermittelbar, weil es sich hier zwar um eine gute, aber für Computer ungeeignete, Spielidee handelt.

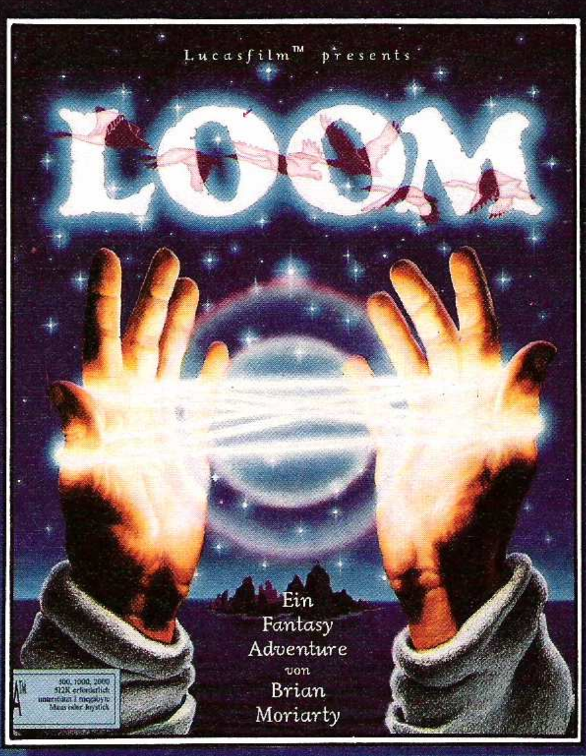


LOOM™

Eine Fantasy-Geschichte voller Magie und Musik. Bobbin Threadbare, der Letzte aus der Gilde der Weber, muß die Welt vor dem Untergang retten. Sein einziges Hilfsmittel ist die Magie.

Eine mitreißende Geschichte, sensationelle Grafik und das in der Packung liegende Hörspiel machen "Loom" zu einem einmaligen Computer-Erlebnis, das Sie nicht verpassen sollten.

Spiel, Anleitung und Hörspiel sind komplett in Deutsch.



Erhältlich für Amiga, Atari ST (Farbe/Monochrom) und MS-DOS



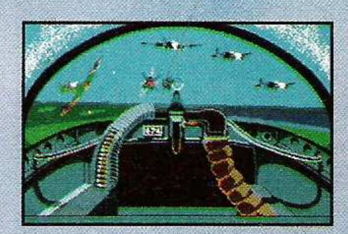
Erhältlich für MS-DOS, Amiga (1 Mbyte empfohlen), Atari ST (nur Farbe)

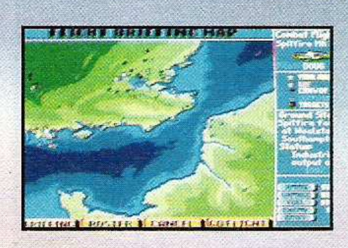
THEIR FINEST HOUR
The Battle of Britain

Die Luftschlacht um England ist in vollem Gange. Ihr Ausgang wird das Schicksal von Europa entscheiden. Erleben Sie die dramatischen Ereignisse von beiden Seiten. Fliegen Sie die englischen und deutschen Flugzeuge. Bestimmen Sie die Weltgeschichte.

Mit digitalisierter Grafik, realitätsnahem Fluggefühl und einer zweihundertseitigen, historischen Dokumentation ist "Their Finest Hour" keine gewöhnliche Flugsimulation. Dieses Programm fesselt nicht nur an den Computer, es erzählt auch Geschichte.



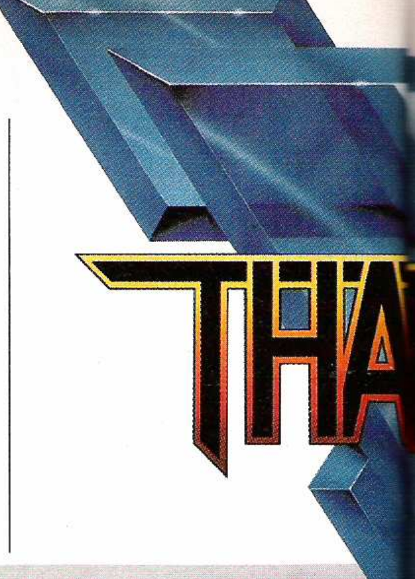




Informationen: Rainbow Arts 0211-596761



Vertrieb: Rushware, Karasoft, Thali AG

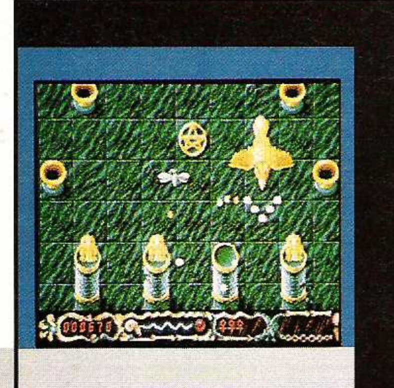


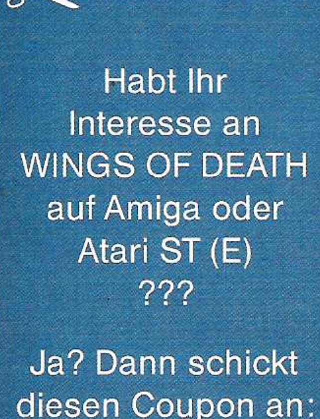
THALION DREHT

THALION – renommiertes deutsches Softwarehaus – will 1990 richtig Dampf machen. Hat man doch 1989 recht wenig Programme herausgebracht, so will man bis Ende '90 noch einen ganzen Schwung voll Spiele veröffentlichen. ASM stattete Thalion einen Besuch ab, um den Programmierern über die Schultern zu schauen. Alle Prgrammierer sind momentan voll bei der Sache: zwei Spiele müssen in den nächsten Tagen fertig werden. Wir konnten aber vorab schon einen Blick auf die Projekte werfen und Euch berichten, was demnächst auf Euren Screens ablaufen wird.

Marc Rosocha, Programmierer von *Chambers of Shaolin*, hat ein ganz besonders heißes Ding auf der Pfanne. Mit **WINGS OF DEATH** (Arbeitstitel) versucht er sich zum ersten Mal an einem hammerharten Ballerspiel, bei dem wirklich die Post abgeht. Marc will nämlich das Letzte aus dem ST und natürlich Amiga herausholen. Er ist der Meinung, daß nach wie vor zu viele technisch mangelhafte Programme erscheinen. Und gerade bei einem Shoot-em-up spielt die Technik eine besonders wichtige Rolle. Ruckelscrolling motiviert da genausowenig wie eine miese Kollisionsabfrage. Da Marc absoluter Ballerfreak ist, kennt er so ziemlich alles, was auf dem Markt umhergeistert. Mit WINGS OF DEATH hat er aber ein Spiel in der Mache, das – nicht nur von der technischen Seite – fast alle vorhandenen Ballerspiele alt aussehen läßt! 90 Prozent der Ballerware läuft weltraummäßig ab. WINGS OF DEATH ist da eher *Dragon Spirit* angelehnt, das auf einer Planetenoberfläche spielt. Leider haben die Engländer die Umsetzung auf 16bit damals ganz schön verhunzt. WINGS OF DEATH ist aber keinesfalls ein „Kupferstich" von *Dragon Spirit* oder ähnlichem. Vielmehr enthält es von jedem etwas und eine ganze Reihe von neuen Ideen.

Die Story ist noch nicht vollendet; bei einem Programm dieses Genres ist dies allerdings auch nicht vonnöten. Nur soviel: Alles abballern, was sich nur irgendwie bewegt oder schießt! Der Bidschirm scrollt dabei vertikal von oben nach unten. Unmengen von Sprites kommen aus allen Richtungen angeflogen oder befinden sich auf dem Untergrund und machen einem das Leben zur Qual. Fünf verschiedene Extrawaffen stehen dem Spieler zur





Habt Ihr Interesse an WINGS OF DEATH auf Amiga oder Atari ST (E) ???

Ja? Dann schickt diesen Coupon an:

Thalion Software GmbH
„Wings of Death"
Königstraße 4
4830 Gütersloh

Bitte das System angeben

Unter allen Einsendern werden 250 spielbare Demos von WOF verlost!



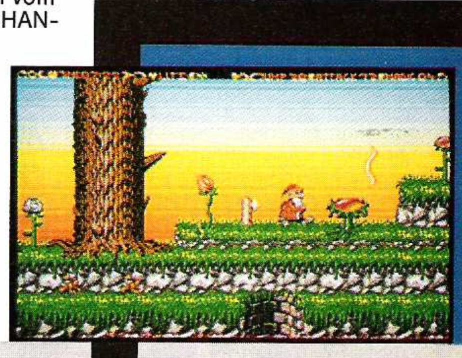
LION

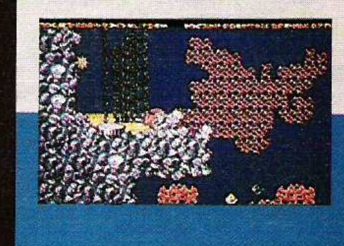
AUF!

gleichzeitig auf dem Screen, und im Gegensatz zu z.B. *Xenon II* wird all diese Technik nicht auf Kosten der Kollisionsabfrage gehen. Sie ist genau, aber – ähnlich den Konsolen- und Automaten-Shoot-'em-ups – nicht zu genau. Die ST-Version wird ein spezielles Soundmodul unterstützen, Angeschlossen wird es an den Druckerport.

Dieses Modul, dessen VK-Preis bei ca. 30 DM liegen, soll macht es möglich, Digisound in hervorragender Qualität abzuspielen, ohne das Unmengen von Rechenzeit verloren gehen.

Als alter Ballerhase hat Marc natürlich daran gedacht, eine Highscore-Save-Funktion einzubauen. Die Vorversion, die wir begutachten konnten, sah sehr vielversprechend aus und entanwendet, die aus dem ST ein sog. Hardwarescrolling herausholt, obwohl dafür keine Scrollregister vorhanden sind. Der helle Wahnsinn! Auch vom Konzept her kann ENCHANTED LAND überzeugen: Ein alter Zwerg muß mehrere Magie-Teile finden, die an vielen verschiedenen Stellen versteckt sind. Fünf Level gilt es zu erforschen. Begonnen wird in einem Wald. Von dort aus geht es über andere Landschaften runter in einen See und weiter durch ein Bergwerk bis in eine große Stadt. Jeder Level umfaßt satte 80 Screens. Riesige Endgegner (Frösche, Fische Spin-







Dieser Fisch (Screenshot: ST) ist schön und bösartig.

Verfügung, die allesamt noch in fünf verschiedene Stufen ausgebaut werden können: Flammenwerfer, Streuschuß u.v.m. Das komplette Spiel läuft (auf Amiga und ST) in 20 Bildern pro Sekunde ab. Es gibt auf dem Amiga und auf dem STE (richtig gelesen, WINGS OF DEATH ist speziell für den STE programmiert) keine Stelle, an dem das Spiel langsamer wird. Doch auch auf allen anderen ST-Computern macht WINGS OF DEATH einen absolut hervorragenden Eindruck. Alle Versionen dieses Shoot-'em-ups enthalten Digisound während des Spiels. Unterstützt werden bis zu vier Megabyte Speicher und der Blitter (ST: falls vorhanden). Bis zu 95 Sprites tummeln sich hielt vier gut durchdachte Level. Das endgültige Produkt wird in den nächsten Wochen erscheinen und acht Level beinhalten.

Ein weiterer Renner, besonders was den technischen Bereich anbetrifft, ist **ENCHANTED LAND**, programmiert von Niclas Thisell, einem Schweden. ENCHANTED LAND ist ein klassisches Jump-and-Run-Spiel mit Scrolling in alle Richtungen. Der Programmierer hat mit diesem Programm auf dem ST etwas möglich gemacht, das eigentlich vollkommen unmöglich schien: Der ganze Bildschirm scrollt in alle Richtungen in 50 Bildern pro Sekunde. Niclas hat dies erreicht, indem er eine spezielle Scrolltechnik

nen und ähnliche Viecher) müssen am Ende eines jeden Levels erledigt werden. ENCHANTED LAND ist ein sehr niedliches Spiel, das fantastische Grafiken bietet, an die bisher kein Jump-and-Rund herankommt. Der englische Vertriebspartner U.S. GOLD (Thalion hat erst kürzlich seinen englischen Partner gewechselt) ist – ebenso wie wir – von ENCHANTED LAND vollkommen angetan.
Beide Spiele werden wir in der nächsten Ausgabe ausführlich vorstellen – man kann aber jetzt schon davon ausgehen, das beide Programme die vorderen Ränge der Charts stürmen werden.

TORSTEN OPPERMANN



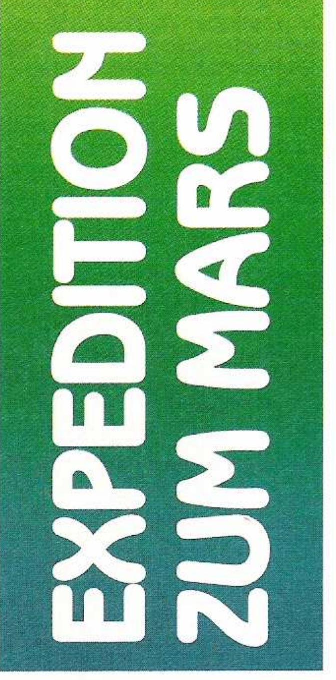
Oder

an
ENCHANTED LAND
(ST) E
???
Na,
dann
müßt
Ihr
diesen Coupon an:

Thalion Software
GmbH
„Enchanted Land"
Königstraße 4
4830 Gütersloh

schicken.

Unter allen Einsendern werden 250 spielbare Demos von E.L. (für ST) verlost. Der Rechtsweg ist vollkommen ausgeschlossen.



Programm: Earthrise, **System:** PC, **Empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Interstel, USA, **Muster von:** 27 / 39 / 42.

SOS! Mutter Erde ist in Not! Bevor ich nun aber dazu komme zu erklären, wie man unseren geliebten Erdball retten kann, will ich eine kurze Zusammenfassung der Vorgeschichte zum Besten geben. Die Firma **INTERSTEL** hat sich mit dem Game **EARTHRISE** eine utopisch-spannende Geschichte einfallen lassen.

Folgendes ist passiert: Die für die irdische Industrie äußerst wichtigen Erzvorkommen sind zur Neige gegangen. Dies ist jedoch nicht das eigentliche Problem. Denn immerhin schreiben wir wieder mal das Jahr 2000knips, und die Forschung ist mittlerweile soweit fortgeschritten, daß die Möglichkeit besteht, auf andere Planeten zurückzugreifen. In der Umlaufbahn des Planeten Mars hat man eine Reihe von Asteroiden endeckt, die reichlich Erzvorkommen aufzuweisen haben.

Aus diesem Grunde wurden Expeditionen zum Mars gestartet, um die Erzvorkommen für die Erde nutzbar machen zu können. Leider waren diese Unternehmungen dermaßen kostenintensiv, daß sie kleinere Forschungsfirmen in den sicheren Ruin trieben. Daraufhin gründeten – trotz Protesten der kleineren Firmen – die vier Marktriesen auf diesem Gebiet eine Gemeinschaft, um sich bei diesem Projekt gegenseitig zu unterstützen.

Man machte in der Umlaufbahn des Mars einen recht großen Asteroiden aus, der für die Suche nach Erzvorkommen am geeignetsten erschien. Dieser Asteroid, auf den Namen Solus getauft, sollte nun mit Hilfe von hochentwickelten Antriebsmaschinen in die Nähe der Erde gebracht werden, um so Transportkosten einzusparen. Ein Team von 22 Wissenschaftlern wurde zur mittlerweile erbauten Basis auf Solus geschickt.

Dieses Team meldete zur Erde, daß man auf Solus in Erdnußhaufen Lebenskulturen gefunden habe. Die Forschungsarbeiten schienen sich also ganz hervorragend zu entwickeln. Doch dann kam die erschrekkende Meldung von Solus, daß es Zwischenfälle gegeben habe. Die Maschinen, die den Asteroid zur Erde bringen sollten, seien defekt, und aus irgendeinem Grund habe es sogar Tote gegeben. Nun erwartete man natürlich größtmögliche Hilfe vom Heimatplaneten. Die Bodenstation verhielt sich jedoch trotz der Schreckensmeldung passiv, so daß bald überhaupt kein Lebenszeichen mehr von Solus zu vernehmen war.

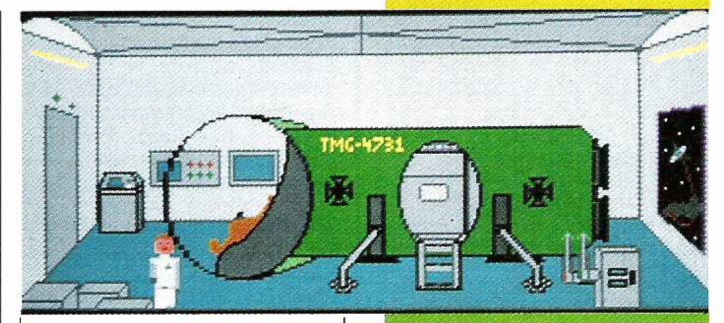


Foto: IBM-PC

Menschenleben konnten nun zwar nicht mehr gerettet werden, da jedoch die Antriebsmaschinen von Solus defekt waren, trieb der Planet ungesteuert auf die Erde zu und schien jetzt das Leben aller Erdenbewohner zu bedrohen. Aus diesem Grunde wurde ein Raumschiff gestartet, um die Maschinen auf Solus zu reparieren.
Hier greift nun der Spieler ins Geschehen ein. Man ist nämlich ein speziell auf außerirdische Bergarbeiten ausgebildeter Elite-Absolvent der Raumakademie. Man startet von der Hanscom Air Force Base aus. Mit dieser Raumbasis wurde man narkotisiert ins Weltall geschickt. Dort erwacht man dann, die Basis erleuchtet sich von selbst, und man soll nun mit dem bereitstehenden Shuttle zu Solus starten.
Vorerst müssen jedoch einige Vorbereitungen getroffen werden. Man schickt die Spielfigur mit Hilfe der Cursortasten eine Leiter hinauf, um so in den Kontrollraum zu gelangen. Die etwas karg gestaltete Grafik zeigt dort ein in die Wand eingebautes Sprechfunkgerät, eine an der Wand hängende Sauerstoffflasche und eine Liege, von der aus man die Basis kontrollieren kann. Man nimmt die Sauerstoffflasche, danach legt man sich auf die Liege und öffnet mit Hilfe der von dort aus aufgerufenen Steuerknöpfe schon mal die Luke, durch die das Shuttle später zu Solus startet.

Da die Sauerstoffflasche nicht genügend vom lebenswichtigen Stoff enthält, muß man diese im Tankraum vor dem Start auffüllen. Dieser Raum befindet sich im unteren Teil der Basis. Also steigt man die Leiter wieder herab und begibt sich von dort aus nach links, erst durch den Computerraum und von da aus zu den Tanks. Dort findet man an einem der Tanks einen Zapfhahn vor, an dem man die Flasche auffüllen kann.

Nun kann's aber wirklich losgehen. Also muß man die Leiter wieder erklimmen und geht dann vom Kontrollraum aus in den nächsten Raum. Dort findet man eine elektronische Bedienung für ein gegenüberliegendes Wandschränkchen vor. In diesem befindet sich ein Helm, den man auch sofort überstülpt, um sich so vor folgenschweren Kopfschmerzen zu schützen. Folgenschwer deshalb, weil die Birne ohne Helm früher oder später durch den im nächsten Raum bestehenden Überdruck auseinanderplatzen würde.

Ich weiß, das hört sich ziemlich brutal an, aber genauso sieht es dann letztendlich auf dem Screen auch aus: schlichtweg brutal. Der Kopf platzt, Blut fließt, und durch entsprechendes Vokabular wird dieses wirklich ekelerregende Bild noch verstärkt. Diese Feinheiten hätte man sich vielleicht doch ersparen können. Nun denn, wie dem auch sei, mit Helm kann man also endlich das Shuttle besteigen, Startbefehl geben und somit zu Solus fliegen.

Dort, auf grauem Gestein gelandet, sucht man auf wackligen Beinen (die Spielfigur rukkelt und ist noch dazu ziemlich eckig) den Einstieg zur unterirdischen Basis. Eine aus dem Boden ragendende Leiter sieht sehr vielversprechend aus, und somit gelangt man dann auch zur Basis. Dort muß man an einem Pult einen der Knöpfe (den Schwarzen) betätigen, um die Sicherheitsschleuse zu öffnen. Durch diese Schleuse kommt man in den nächsten Raum, setzt dort den Helm ab, nimmt sich aus einer Box die streng vorgeschriebene Sicherheitsplakette und muß sich dann erstmal desinfizieren, um überhaupt Zugang zum Rest der Basis zu bekommen.
Durch zwei weitere Gänge gelangt man dann ins Zentrum der Basis. Dieses ist ein Oktogon, an dessen Breitseiten in alle Richtungen Türen in verschiedene Gänge führen (logischerweise acht). Nun sollte man langsam, aber sicher anfangen, einen Plan zu zeichnen. Eine der Türen führt zu einem Lift, mit dem man ins Untergeschoß fahren kann. Dort findet man wiederum ein Oktogon vor. Endlich kann die Erkundungsreise losgehen. Verschiedene Gegenstände müssen gefunden werden. Das fängt bei alten Socken an, geht über Pistolen, Kämme und Kuchen bis hin zu Eric, einer afrikanischen Fliege im Glas.
Allerdings ist bei Betreten der Gänge äußerste Vorsicht geboten. In manchen herrscht Überdruck, und in manchen lauert bösartiges, äußerst tödliches Getier. Übergroße Spinnen, Gottesanbeterinnen und dinosaurierähnliche Wesen sind durch die Versuche auf Solus entstanden. Davon war dem Elite-Absolvent vor Abflug allerdings nichts bekannt, so daß dies eine zusätzliche Belastung darstellt.

EARTHRISE besteht insgesamt aus fünf Disketten. Allein diese Tatsache weist auf den Umfang des Games hin. Trotzdem hat man die Grafik auf ein Minimum beschränkt. Auch die Animationen sind, wie schon erwähnt, schlecht gelungen. Die Handlung ist jedoch spannend und logisch aufgebaut. Das Vokabular ist auf jeden Fall ausreichend, dafür besteht jedoch der Sound leider nur aus PC-üblichem Geklirre. Alles in allem gesehen wäre dieses Adventure für Anfänger in diesem Genre zu empfehlen. Na, dann mal los: Laßt Euch schnellstens narkotisieren, um weltbester Hero aller Zeiten zu werden.

Sandra Alter

Grafik	**4**
Sound	**3**
Vokabular	**7**
Story	**7**
Atmosphäre	**7**
Preis/Leistung	**5**



ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L); UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unt. dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Balance Of Power 1990 ed.	-	-	A
Bard's Tale 1	L	P	-
Bard's Tale 2	L	P	-
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle Of Antietan	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	-	-	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquest Of Camelot	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Day Of the Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos - 2 - Dos	-	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A
Dragon Wars	-	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	-	A
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure	(L	P)	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	-	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Adenture)	L	P	-
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
Knight's Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Leisure Suit Larry 1, 2 o. 3	L	P	A
Loom	L	-	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Lurking Horror	L	-	-
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
North American Civil War 2	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool Of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
President Is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter	-	-	A
Questron 2	L	P	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Sorcerian	-	-	A
Soundblaster-Karte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Starflight 1	L	-	A
Starflight 2	L	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	-	-	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wizard's Crown	-	-	A
Zack Mc. Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

Wenn „L" und „P" in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Lösung enthalten.

TOP TEN

	Amiga	IBM-PC	ST	C64
4. Pirates!	74,90	89,90	89,90	69,90
5. Dragon Wars	74,90	99,90		49,90
6. Ind. Jones (Lucasfilm)	67,90	67,90	67,90	
7. Midwinter	74,90		74,90	
8. Space Rogue	99,90	99,90		69,90
9. Maniac Mansion	69,90	69,90	69,90	44,90
10. Knights Of Legend		99,90		69,90

1 KICK OFF PLAYER MANAGER — Amiga 54,90 — IBM-PC 54,90

2 CHAMPIONS OF KRYNN — Amiga 74,90 — IBM-PC 74,90 — C64 74,90

3 LEISURE SUIT LARRY 3 — Amiga 119,90 — IBM-PC 134,90 — ST 119,90

CPS Frank Heidak

American Express Cards — Diners Club International — VISA — Eurocard

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C64	IBM-PC	ST
1943	D	ARC		19,43		
Apache Strike	E	SIM		29,90		
Barbarian (Psygnosis)	E	ARC	34,90			34,90
Bard's Tale 1, The	D	ROL	39,90	24,90		
Blastaball	E	ARC	19,90			
Boulder Dash Constr. Kit	D	ARC			29,90	
Def Con 5	D	SIM		29,90	39,90	
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29,90		
Dung. Wiz. + Bards Tale 1	D	ROL		49,90		
Eye	D	STR	19,90			
Eye Of Horus	D	ARC	39,90	29,90		
Football Manager	E	STR		14,90	19,90	19,90
Footballer Of The Year	D	SPO		19,90		
G. Linekers Superskills	D	ARC		19,90		
Gold Silber Bronce	E	SPO		29,90		
Hostages	D	ARC	39,90			
Ice Hockey	D	SPO	19,90			
International Karate	D	SPO		19,90		
Kick Off Extra Time	D	SPO	29,90		29,90	
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90		
Moonwalker	D	ARC		24,90		
Myth	D	ARC		29,90		
Netherworld	D	ARC		14,90		
Oil Imperium	D	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90
Pacland	E	ARC	29,90	19,90		
Pacmania	D	ARC		19,90		
Pinball Wizard	D	ARC	29,90			
Pitstop 2	D	SPO		19,90		
Plutos	E	ARC	19,90			
Populous Promised Lands	D	STR	29,90		39,90	20,90
Return Of The Jedi	E	ARC		29,90		
R-Type	D	ARC		24,90		
Road Runner	D	ARC		19,90		
Rolling Thunder	D	ARC		19,90		
Seconds Out	E	SPO	19,90			
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90			
Slaygon	E	ROL	29,90			
Street Sports Am. Footb.	D	SPO		19,90		
Street Sports Soccer	D	SPO		24,90		
Super Sunday	E	SPO			29,90	
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90		
US-Navy Seal	D	SIM		34,90		
Wasteland	D	ROL			39,90	
Whirlygig	E	ARC	14,90			
Wiz Ball	E	ARC				39,90

Zubehör

Artikel	System	Preis
MemoStar Speichererweiterung 512 KB, abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips	Amiga 500	229,00
Game Blaster Soundkarte 12-stimmig, inclusive dem Spiel Silpheed	IBM-PC	378,00
Ad Lib Soundkarte 11 Stimmen	IBM-PC	299,00
Ad Lib Composer Software auch mit Sounblaster nutzbar!	IBM-PC	189,00
Ad Lib Komplettpaket Ad Lib Karte mit Composer Software	IBM-PC	399,00
Sound Blaster Soundkarte	IBM-PC	449,00
3,5 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	269,00
5,25 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	339,00
Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll	10 Stück	15,90
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll	10 Stück	·5,90

MAN SPRICHT DEUTSH !

Programmname	AMIGA	C64	IBM-PC	ST
Ant Heads	44,90			
A 10 Tank Killer PC			119,90	
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
Bard's Tale 3 The		69,90		
Bloodwych	74,90			74,90
Bloodwych Data Disk	49,90			49,90
Bundesliga Manager	54,90		69,90	
Castle Master	74,90	44,90		74,90
Chaos Strikes Back				74,90
Chrono Quest 2	84,90			84,90
Dragon Flight				84,90
Dragon's Breath	84,90			84,90
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
Emerald Mine 3	29,90			
Emlyn Hughes Soccer	74,90			74,90
F 16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 falcon (1 MB)	79,90		119,90	79,90
F 29 Retaliator	74,90			74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Flugsimulator 2	94,90	94,90	94,90	94,90
Footb. Man. World Cup	54,90	44,90	54,90	54,90
Full Metal Planete	74,90		74,90	74,90
Grand Overt	49,90			
Great Courts	74,90	59,90		74,90
Gunship	84,90	79,90	99,90	
It C.F.Desert (1 MB)	84,90			
Italien 1990	74,90	49,90	74,90	74,90
Klax	49,90			49,90
Knight Of Crystallion	84,90			
Logo	74,90			
Loom			74,90	
Microprose Soccer	64,90	59,90		64,90
Might & Magic 1 od. 2		64,90	99,90	
Pipemania	74,90	44,90	74,90	64,90
Pool Of Radiance		99,90	99,90	
Rainbow Islands	74,90	44,90		59,90
Rings Of Medusa	74,90		74,90	74,90
Sherman M 4	74,90		74,90	74,90
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Terr. Editor	44,90		44,90	
Star Command	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2			89,90	
Sword Of Aragon	89,90		89,90	
Tangled Tales		69,90		99,90
Tie Break	74,90	44,90		74,90
Turn It	54,90			
Ultima 3, 4 oder 5	99,90	99,90	99,90	99,90
Ultima 6			99,90	
Ultima Trilogie (1-3)		79,90	79,90	
Xenomorph	74,90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

SIERRA MEGA-Packs

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	-	134,90	-
Colonel's Bequest, The	-	134,90	-
Conquest Of Camelot	-	134,90	-
Gold Rush	99,90	99,90	99,90
Hero's Quest	119,90	134,90	119,90
King's Quest 1, 2 oder 3	39,90	39,90	39,90
King's Quest 1, 2 und 3	99,90	99,90	99,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 1, 2, 3 und 4	199,90	189,90	179,90
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	259,90	269,90	249,90
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Sorcerian	-	119,90	-
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	254,90	249,90

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung. 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,- DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,- DM	13,- DM
Versandkostenfrei ab:	45,- DM	99,- DM

Public Domain Classics AMIGA

Spiele

AHOI!	10,-	MARBLE SLIDE	10,-	STAR TREK	10,-
ATLANTIS	10,-	MOON BASE	10,-	STEINSCHLAG	10,-
BILLARD	10,-	PAMEHTA	10,-	STONEAGE	10,-
BROKER	10,-	PARANOIDS	10,-	SUPERPAC	10,-
CHESS 2.0	10,-	PETERS QUEST	10,-	TENNIS	10,-
DGDB	10,-	POPULOUS 2	10,-	THE DEATH	10,-
FIREPOWER	10,-	QUIZMASTER	10,-	TILES	10,-
FLASCHBIER	10,-	ROLL ON	10,-	TOWERS	10,-
JUMP AND RUN	10,-	SENSO PRO	10,-	ZERG	10,-
MAD FACTORY	10,-				

Anwendersoftware

ANALYTICALC	10,-	FESTPL. DISK	10,-	M.S. - TEXT	10,-
ANTIVIRUS	10,-	FILEMASTER	10,-	PROFI-DISK	10,-
BUNDESLIGA	10,-	GRAFIK-DISK	10,-	R.O.M.	10,-
CLICKDOS 2	10,-	JAZZBENCH	10,-	SEQUENCER	10,-
DISKEY	10,-	LABEL V2.0	10,-	TIPP-KURS	10,-

Pakete und PRG. über mehrere Disks

KAISER 2 und RISK zusammen	25,-	STAR TREK 2	15,-
STAR TREK 1 MB	20,-	WIZARD OF SOUND	15,-

Jedes Spieldemo 5,- / alle zusammen 99,90

BATTLECHESS	INFESTATION	POWERDROME
BUDOKAN	IVANHOE	RALLYE CROSS
CASTLEMASTER	JEANNE	SHADOW OF THE
CLOUD KINGDOM	D'ARC/BOZUMA	BEAST
DAY OF THE PHARAO	JET	SPACE ACE DEMO
DRIVIN' FORCE	LANCASTER	STRYX
DYTER 07	LEGEND OF FAI-	TENNIS CUP
E-MOTION	ERGHAIL	TIE BREAK
FIENDISH FREDDY	OIL IMPERIUM	VENUS FLY TRAP
GOLDEN GOBLINS	PIPEMANIA	WALKER DEMO
HOUND OF SHADOW	POPULOUS	X-OUT

DEUTSCHE ANWENDER- UND LERNSOFTWARE

DeLuxe Paint 2 enhanced	PC (engl. 279,-) dt. 399,90
DeLuxe Paint 3	AM 249,90
Deutschkurs	AM 44,90
Devpac Assembler 2.0	AM/ST 139,90
Digi View Gold 4.0	AM 329,90
Englischkurs	AM 44,90
Erdkunde 1 oder 2	AM 44,90
Mathematik 1, 2 oder 3	AM 44,90
Lotto	AM 49,90
Physik	AM 44,90
Sidmon	AM 84,90
TFMS Chris Hülsbecks Workstat.	AM 129,90
Turbo Print 2	AM 87,90
Turbo Print Professional	AM 179,90
X-Copy 2 mit Longtrackmodul	AM 69,90

Software-Test

Ärger mit defekter Software? Wir schaffen Abhilfe!

Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von 5,-DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

Hiermit bestelle ich

....

☐ Komplettlösung ☐ Software-Test
☐ Plan/Pläne ☐ Programmbestellung
☐ deutsche Anleitung ☐ aktuelle Preisliste
☐ Hardware (kostenlos)

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

COMPUTER-PROGRAMM- **Frank Heidak**

Kundendienst für Lösungshilfen
0221/40 24 93 - Di. Do. 17.00 - 18.30 h
Kundendienst für Software

5000 Köln 41, Franzstraße 7
Tel. 0221/40 74 47, 40 68 88 und 40 17 80

son steht. Oder: Daß man im Land der aufgehenden Sonne entsprechende Nichtangriffspakte geschlossen hat. Der Grund für diese Annahme: Man tat sich gegenseitig nicht weh.

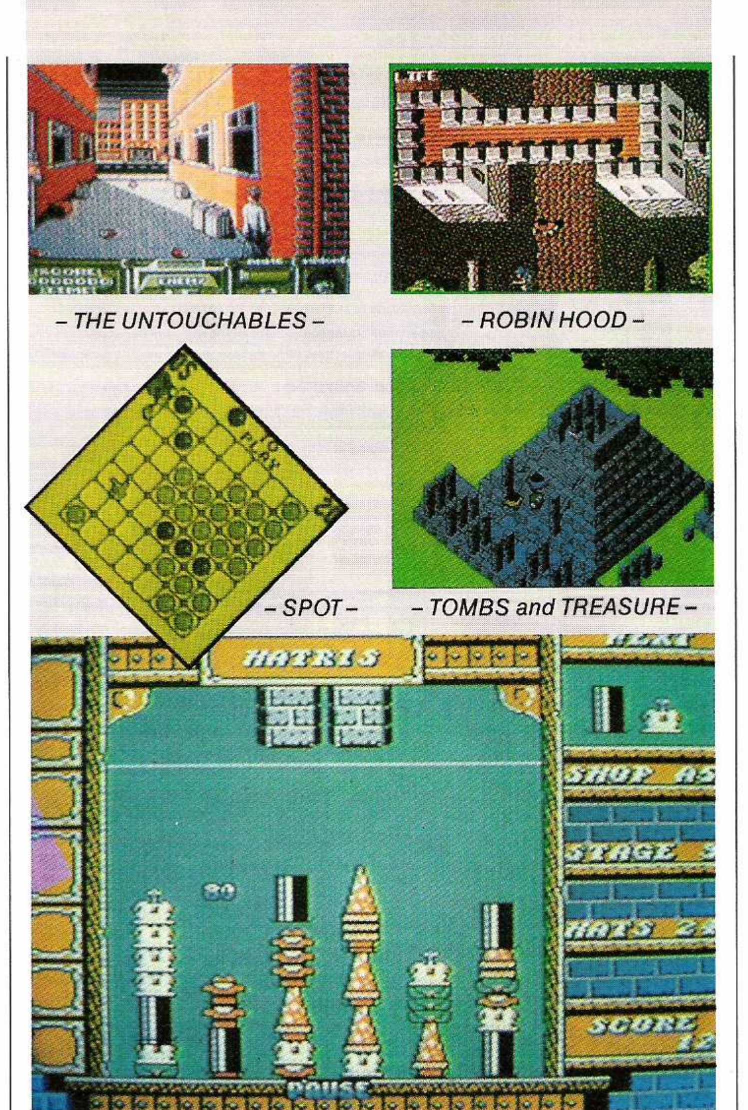
Schon allein die Tatsache, daß NINTENDO fast die Hälfte der Ausstellungsfläche im Mc Cormick North einnahm, ließ den Betrachter aufmerken. Neben dem NINTENDO-eigenen kleinen Pavillon hatten sich im „Umfeld" die verschiedensten Hersteller versammelt, stolz die Dinge zur Schau stellend, die sie in Lizenz für den Giganten produziert haben. Bei den „Kleinen" gab's keine Schwierigkeiten für die Presse, einen Termin zu bekommen. Anders verlief es schon beim Hauptquartier selbst: Das Interesse konzentriert sich auf den Handel, das Business. Presseunterstützung ist entweder nicht vonnöten oder noch nicht interessant.

Alles, ja, fast alles konzentrierte sich auf den **GAMEBOY.** Obwohl recht anfällig (Retouren-Quote liegt in den USA bei etwa 20 %, weil die Kids das Ding fallen lassen oder mit unter die Dusche nehmen) und grafisch nicht gerade berauschend, hat man mit dem kleinen Teil einen großen Erfolg in US erzielt: Circa 1 Million Exemplare wurden 1989 verkauft. Und: Bereits nach Halbjahresfrist '90 ist man bei verkauften 1,5 Millionen Stück angelangt.

Kein Wunder also, daß sich die Hersteller aus aller Welt „bemühen", bei NINTENDO in die Mannschaft zu kommen bzw. dort zu bleiben. Dies reicht von **ACTIVISION** über **ELECTRONIC ARTS** bis hin zu **STARBYTE,** um nur einige zu nennen.

Bei **SEGA** ist dies nicht anders. Nur: Hier bemüht sich der SEGA Master- und SEGA Megadrive-Hersteller (neuerdings auch 'ne Handheld im Anmarsch) um die Kundschaft. Auch nicht übel, was die Jungs auf der Show an Neuheiten zu bieten hatten. Nur: Erheblich weniger!

NEC hatte sich in eine andere Halle verkrochen, um den direkten Schlagabtausch mit NINTENDO zu vermeiden. In Mc Cormic East hatte man Luft und Raum, um die Vielzahl der HuCards (vornehmlich verläßt man sich noch auf **HUDSON SOFT**) vorzustellen. Weit interessanter war die Präsentation des **NEC TURBOEXPRESS** (wie er in Amerika heißt); einer Handheld-Maschine, die es echt in sich hat. Dazu später mehr.



– THE UNTOUCHABLES –

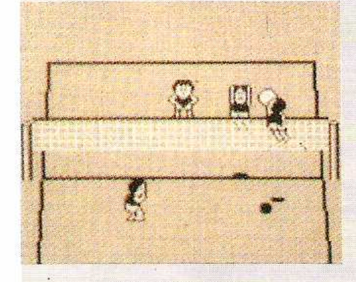
– ROBIN HOOD –

– SPOT –

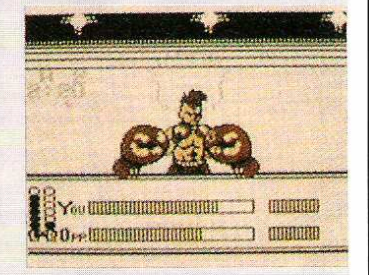
– TOMBS and TREASURE –

HATRIS – auch (natürlich?) für NES

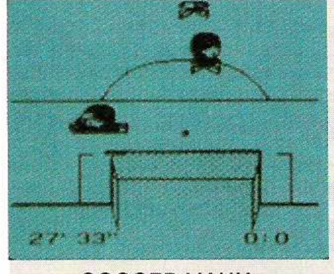
Was boten die Hersteller von Computer-Software?
Eigentlich nicht viel Neues. Es ging den Europäern darum, vorwiegend IBM- und Amiga-Titel an die Amis zu vermitteln, während die Euros sich über die bereits in den USA etablierten Games hermachten. Man kann's auch anders ausdrükken: Die US-Boys kaufen erfolgreiche Programme für ihren Markt; plus Nintendo, Sega oder Atari Lynx. Die Jungs aus der alten Welt brauchen neuen Stoff aus der Spielhalle, um den europäischen Markt damit zu bombardieren. **DOMARK** hat z.B. bei **TENGEN** sieben neue Titel „eingekauft".



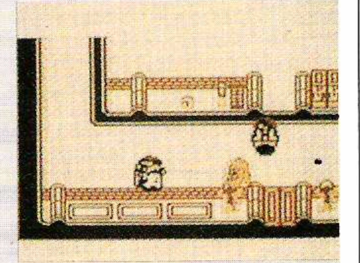
– VOLLEYBALL –



– HEAVY CHAMP BOXING –



– SOCCER MANIA –

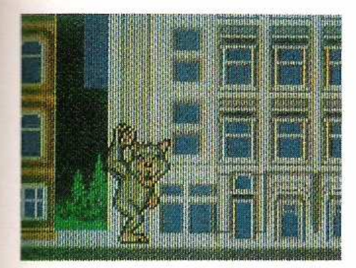


– GHOSTBUSTERS 2 –

Das Geschehen im einzelnen:

Am 2. Juni 1990, 18 Uhr im „410 Club" in der N. Michigan Avenue war es soweit: **COMMODORE** startete den US-Verkauf der neuen „Wunderkonsole" **COMMODORE CD-TV.** Es handelt sich hierbei um eine Kreuzung zwischen Konsole reinster und CD-Player feinster Art. COMMODORE verfolgt mit der Maschine ein neues Konzept, wonach CD-ROM-Games mit zusätzlicher Technologie zu einem neuen Unterhaltungsträger werden soll. Über die technischen Daten des CD-TVs herrscht noch (fast) überall Unklarheit, da sich Hersteller untereinander sowie Presseleute ständig widersprechen. Fest steht, daß dieses Gerät zunächst einmal mit 150.000 Stück in New York gestartet wird und 1MB RAM besitzt. 320 * 256 nicht interlacete 32 Farben; 640 * 256 nicht interlacete 16 Farben; 320 * 512 interlacete 32 Farben sowie 640 * 256 interlacete 16 Farben können dargestellt werden. Mit dieser Maschine kann man nicht nur AMIGA-CD-ROM-Programme spielen. Es ist auch möglich, CD-Sound einzuspielen, während Grafiken auf dem Schirm zu sehen sind, CD-Sound „pur" zu genießen oder mit dem CD-MIDI-Ausgang seine Casios oder was auch immer einzustimmen. Das CD-ROM stammt aus der Gemeinschaftsproduktion SONY/PHILIPS; die Fernbedienung aus Korea und das Modem von Commodore. Der Preis soll in den Staaten bei etwa 800 Dollar liegen. Für Amiga-Besitzer sorgt künftig ein Zusatzgerät für „Aufrüstung"; ebenso kann eine Tastatur eingesetzt werden. In Deutschland wird das CD-TV im September in den Warenhäusern stehen. Über die ersten Programme weiß man auch noch nicht gar so viel. Fest steht, daß CINEMAWARE, CRL und VIRGIN/MASTERTRONIC bereits an Umsetzungen arbeiten.

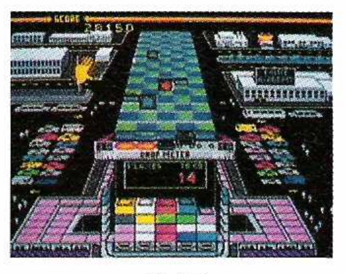
Wer heute von „Handhelds" spricht, denkt an **GAMEBOY** und den **LYNX.** Die Unterschiede der beiden „Maschinen" sind eindeutig: NINTENDO's Kleiner ist grafisch zweitklassig, aber billig. Es gibt weit über 50 Titel (in Deutschland etwas weniger) zum Preis von je 50 Mark.
Der ATARI LYNX kostet mehr, ist



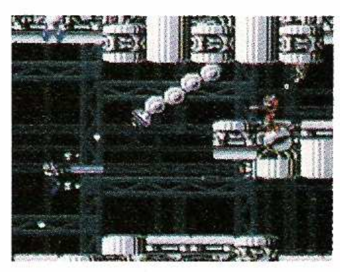
– RAMPAGE –



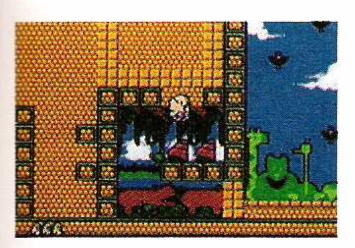
– MS. PACKMAN –



– KLAX –



– FINAL MISSION –



– KIWI KRAZE –





– INDIANA JONES –





– ZARLOR MERCENARY –

„zweihandheldiger“, es gibt nur etwa 10 Titel, dafür allerdings in grafisch feinster Qualität (siehe auch **SLIME WORLD!** Test an anderer Stelle) und zu einem Preis von „nur“ 70 Mark.
Tatsache jedoch ist, daß der GAMEBOY seinen Siegeszug auch in Europa fortsetzen wird. Man plant, etwa 400.000 Stück allein zum Jahresende in Deutschland zu verkaufen. Die Spinne sitzt in Frankfurt; das Netz ist bereits angelegt: NINTENDO OF EUROPE zeigt, wie man mit Promotion, gutem Management und prompter Bedienung einen Markt erschließen kann. Daß der Boom nicht aufzuhalten ist, beweist die Untätigkeit der anderen Anbieter: ATARI quält sich mit **EPYX** gerade mal 10 Titel aus den Rippen. SEGA „spricht“ (immerhin) schon mal von einer Handheld, und NEC hat sich jetzt entschlossen, „offiziell“ auf dem europäischen Markt zu erscheinen. Vice President **Bob Faber** nun jetzt erkannt, daß Europa für das Spielen ohne Tastatur auch einen brauchbaren Markt abgibt. NEC wird sich entgegen der NINTENDO-Philosophie länderweit organisieren. Das deutsche Office steht beispielsweise dann (ebenfalls) in Frankfurt.
NEC hat neben einer Fülle von neuen **PC ENGINE**-Spielen nun auch einen Tragbaren. **TURBOEXPRESS** heißt er. Er soll im Herbst in den Staaten erhältlich sein. Kostenpunkt: Etwa 200 Dollar. Für weitere 70 grüne Scheine (die Farbe des Geldes) erhält man einen Empfänger fürs örtliche TV. Mehr noch: Das Ding ist sogar in der Lage, Videos auf der kleinen Mattscheibe abzuspielen. Der TURBOEXPRESS ist handlich; eine Mixtur aus Gameboy und Lynx, was die Größe angeht. Alle Games der „normalen“ PC ENGINE sind auf dem Ding zu spielen. Ein tolles Gerät, das aber leider seinen Preis hat...

NINTENDO-NEWS

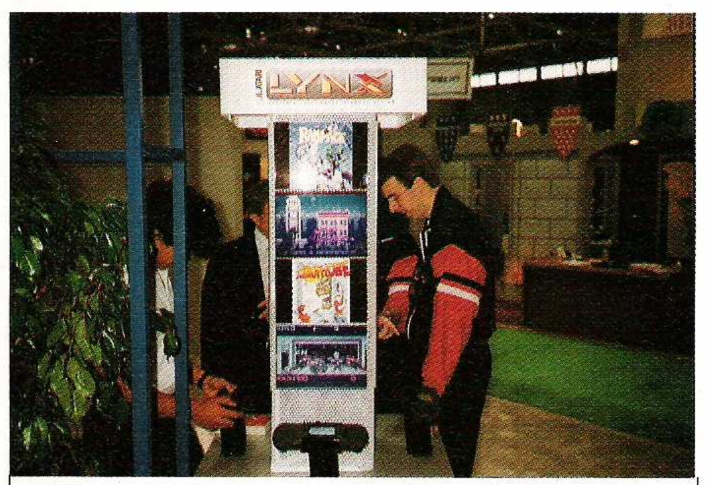
Wie bereits angeklungen, stürzten sich die japanischen, amerikanischen, deutschen und englischen Adler auf die Konsole Numero eins – das **NES**-System und auf den **GAME BOY** (ich werde einige Titel, die von NES auf den Tragbaren übersetzt werden, nur kurz nennen). Über 50 verschiedene Hersteller von Karten- oder Cartridge-Soft boten Neuheiten für dieses System. Es ist schier unglaublich, wie viele neue Titel veröffentlicht werden. Und es ist schier unmöglich, diese alle hier in Wort & Bild darzustellen.
Beschränken möchte ich mich hierbei nur auf die Highlights – oder solche, die vorgeben, eins in der Tasche zu haben.

Beginnen möchte ich mit **ARCADIA/VIRGIN,** die sich mit netten Spielideen auf der NES durchsetzen könnten. Ein (bis zu) Vier-Spieler-Game, namens **SPOT,** ein „Brettspiel“ alter Prägung. **SILVER SURVER** hat dagegen etwas mehr Action zu bieten. Der bionische silberne Surver ist der Held des Games, der verschuchen muß, die bösen Kräfte im Kosmos sportlich wie martialisch in die Knie zu zwingen. Die Story basiert auf einem Comic.
Ein Fantasy-Rollenspiel und ein bekanntes Werk aus der „guten alten HC-Zeit“ vervollständigen das ARCADIA-Angebot: Zum einen beschäftigt man sich mit dem uralten, oft besungenen Angelsächsischen Konflikt, der durch die Leute aus dem Sherwood Forest gelöst wurde – **THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD** bald auf dem NES. Tolkien's Geschichte um Frodo, Gandalf oder Aragorn findet beim NES mit **WAR IN MIDDLE EARTH** seine Fortsetzung.

Anmerkung: **GAME BOY**-Titel SPOT in Kürze.

IMAGESOFT bedient sich eines Klassikers, um bei NES zu landen: **DRAGON'S LAIR I** läuft sich auf der Konsole ein. **SOLSTICE,** ein Action-Strategie-Spiel nach dem herkömmlichen Muster.
Anmerkung: DRAGON'S LAIR I auch für den **GAME BOY.** Ein weiterer Titel, der inhaltlich immer in aller Munde ist – Fußball. IMAGESOFT bringt mit **SOCCER MANIA** wieder die alte S/W-Fernseherzeit ins Spiel.

Auch **OCEAN SOFTWARE** bringt zwei Titel ein: **THE UNTOUCHABLES** für NES (erstaunlich gute Grafik) und für den **GAME BOY** das in



LYNXen macht Spaß; wenn auch nur hinter Glas!



IT CAME FROM THE DESERT – interactive CD PC-ENGINE

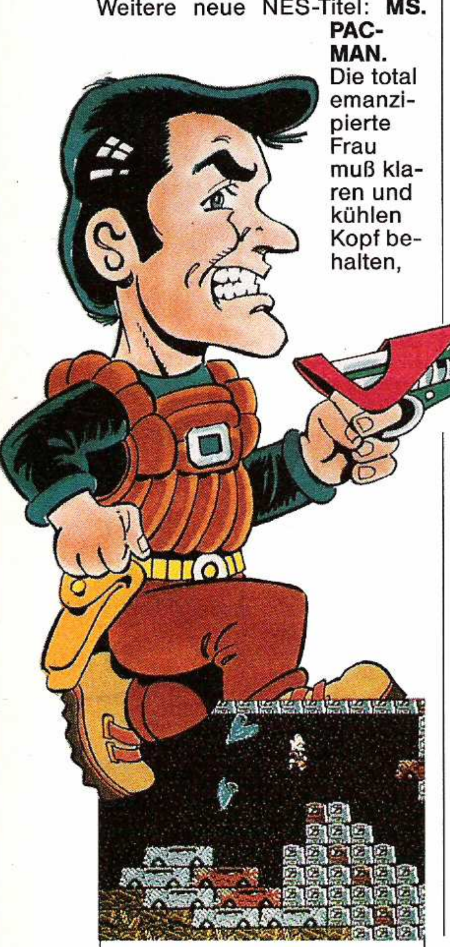
Deutschland in Ungnade gefallene **POCOBOR** (Name v. d. Red. geändert!). Dieses Action-Teil ist meines Erachtens einer der stärksten Titel für den GAME BOY.

Die Firma **FCI** stellt Rollenspiele für den Nintendo her. U.a. sind dies: **ULTIMA: QUEST FOR THE AVATAR, BARD'S TALE** und **HEROES OF THE LANCE.**
Für den GAME BOY hat man **BUBBLE GHOST** anzubieten.

TENGEN, 1987 als „Tochter-Firma" von **ATARI INC.** ins Leben gerufen, ist der einzige Hersteller, der sich sowohl um die Produktion für NES, SEGA, PC ENGINE, ATARI LYNX und IBM-PC kümmert. In der Sparte NINTENDO kommt – natürlich – **KLAX.** Vice President **Dan van Elderen** ist sich bewußt, daß dieses Game, das auf allen obengenannten Systemen erscheint, zu einem Siegeszug ohne gleichen antreten wird. Ein kleiner Wermthstropfen fällt auf einen mittlerweile 14monatigen Rechtsstreit zwischen TENGEN und NINTENDO, da TENGEN die Cartridges gern selbst produzieren lassen möchte. Die Chance, diesen Streit zu beenden, ist kurzfristig möglich; die Chancen, diesen, für TENGEN zu entscheiden, sollen bei etwa „80:20" liegen. Weitere neue NES-Titel: **MS. PAC-MAN.** Die total emanzipierte Frau muß klaren und kühlen Kopf behalten, um die z.T. schwierigen 36 Level zu überstehen. Mit **R.B.I. BASEBALL 2** hat man den Geschmack der nordamerikanischen Massen getroffen. Der Nachfolger des *New York Newsday* bietet nun alle 26 Profi-Teams auf einer Leiterplatte. Auch bei **FANTASY ZONE,** einem reinen Action-Titel der Konsolen-Prägung, wird darauf hingewiesen, daß „dieses Produkt einzig von TENGEN stammt und in keiner Form von NINTENDO gesponsert wurde."

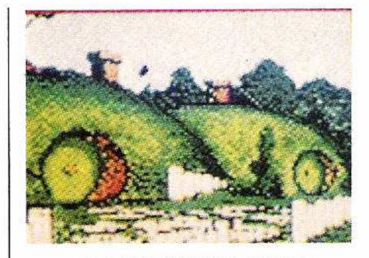
ACTIVISION ist zwar schon angezählt, wankt, fällt aber noch nicht. Der Gong rettete die Company zunächst einmal in die folgende Runde. **ADVENTURES OF RAD GRAVITY** ist ein Weltall-Erforschungs-Game, wo unser comichafter Held zehn verschiedene Welten durchbummeln und durchballern muß. **GALAXY 500** ist das neuartige Formel-X-Rennen im 25. Jahrhundert. Indianapolis hat ausgedient (existiert vermutlich nicht mehr). Noch einmal ein *Afterburner*-Verschnitt erwartet uns bei **THUNDERBIRDS.** Es gilt, einige knifflige Missionen zu fliegen, um dabei dem Feind gehörig Pfeffer in den Hintern zu blasen („After"-Burner). Bei **TOMBS & TREASURE** (stammt noch von **INFOCOM!**) dürfen wir uns wieder einmal als Wissenschaftler, Forscher und Monsterkiller betätigen. Sorgen wir dafür, daß Gräber und Schätze geplündert werden oder Fundstücke zum Britischen Museum gelangen.

Für den GAME BOY hat man sich für drei Neuheiten entschlossen, wobei spielerisch und „grafisch" **MALIBU BEACH VOLLEYBALL** am meisten zu überzeugen wußte. Die anderen Titel: **HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING** und das gute alte **GHOSTBUSTERS II.**



RAD GRAVITY

Bei **TAITO** drehte sich alles um **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE.** Entwicklungsleiter **Harald Seeley** schickte seine Jungs zum Kostümverleih, um „Tausende" Indiana Jones und Indiana Janes als Blickfang vor die „Booth" zu plazieren. Keine Angst, liebe Freunde, dieser Indiana Jones ist kein Action-NES. Es geht vielmehr – wie könnte es anders sein? – um die actionmäßige Lösung des Problems, dem sich schon viele Jungs über die vergangenen 1000 Jahre gewidmet haben – die Suche nach dem Heiligen Gral. Grafisch ein recht ansprechendes Produkt, das die HC-Fassung (US GOLD) bei weitem überbietet.



– WAR IN MIDDLE EARTH –

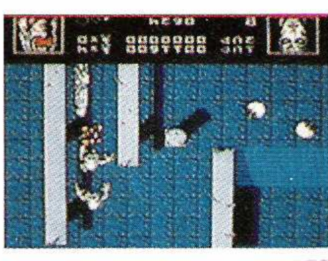
Eine Art von Adventure, wo der Held des Games Magie mit Kraft und Geist verbinden muß, finden wir bei **DUNGEON MAGIC.** Die 3D-Präsentation ist ordentlich, die Rätsel knifflig, so daß man sich auf ein lebendiges, abwechslungsreiches Spiel freuen darf. Action pur kommt mit **FINAL MISSION,** ein Spiel, das wirklich etwas mit „Spielhallengefühl" gemein hat. **PUZZNIC** ist ein hübsches Denkspielchen, das so manchen grauen Zellen wieder eine andere Farbe verleihen könnte. Und da wäre noch **KIWI CRAZE,** die *New Zealand Story* für das NES.
Anmerkung: Für den GAME BOY wird neben **CHASE H.Q.** noch **FLIPULL** erwartet, ein weiterer *Tetris*-Kniffel-Versuch, der mich nicht begeistern konnte.

KOEI CORPORATION hatte auch was Feines zu bieten, die Story vom guten Fürsten, der die Staatskasse stets voll, seine Untergebenen immer im Griff und seine Waffen ständig am Mann hat – **GENGHIS KHAN** sorgt für Spannung und einen NES-Hauch von Rollenspiel-Charakter.

Auch **ELECTRONIC ARTS** hat sich mit einem Titel bei Nintendo „beteiligt": **SKATE OR DIE II** heißt er; er unterscheidet sich in den Disziplinen aber nur unwesentlich.

Gefallen hat mir **HATRIS** von **BULLET-PROOF SOFTWARE.** Der sowjetische Spieldesigner **Alexey Pajitnow** hat momentan an allen Fronten zu kämpfen und alle Hände voll zu tun.
Anmerkung: Für den GAME BOY liefert BULLET-PROOF **PIPE DREAM.**

Andere Titel in der Übersicht:
NES
BATTLE TANK, USMC HARRIER (von **Absolute Entertainment**). **ACCLAIM** macht's in Sachen Schwarzenegger. Die Film-Versoftung **TOTAL RECALL** kommt. **SUNSOFT's** Titel **GREMLINS II** und **JOURNEY TO SILIUS** sind auch nicht von schlechten Eltern. **SOFTWARE TOOLWORKS** kommt mit **MAD MAX, DIRTY HARRY, M.U.L.E.**



– SILVER SURVER –

und **GAUTLET II,** während **JALECO** mit **MANIAC MANSION** wohl auch ein heißes Eisen im Feuer haben dürfte.

Für den **GAME BOY** interessant:
DOUBLE DRAGON (von **TRADEWEST**); **G.I. JOE, PUTT MASTER** und **BURAI FIGHTER** (**TAXAN**); **FINAL FANTASY LEGEND** (**SQUARE SOFT**); **PAPERBOY, LOOPZ** (**SOFTWARE TOOLWORKS**); **MONSTER MASH** (**SOFEL**); **DEXTERITY** (**SNK**); **POWER MISSION** (**NTVIC**); **ISHIDO: THE WAY OF STONES, PENGUIN WARS** (**NEXOFT**); **SPIDER-MAN, BEETLEJUICE** (**LJN**); **SNOOPY'S MAGIC SHOW** (von **KEMCO-SEIKA**) oder das aus dem Hause **INTV** stammende **POPEYE.** Und: **CAPCOM** schiebt mit **DUCK TALES** noch ein wenig Briketts auf die GAME BOY-Glut.

Während sich – begreiflicherweise – fast alle auf die herkömmlichen Maschinen stürzten, bemerkten nur wenige eine **neue Konsole:** Kollege und britischer Korrespondent für ASM, **Rick Haynes** von **ACE,** machte mich auf die **NEO GEO** aufmerksam. Es handelt sich hierbei um eine 16bit-Maschine, die von **SNK** (Japan) stammt und in Großbritannien von **DG MARKETING** vertrieben wird. Erhältlich sind momentan erst vier Games (**TOP PLAYER'S GOLF, BASEBALL STARS PRO, NAM 1975** und **MAGICIAN LORD**). Über das neue Gerät weiß man nur, daß es im September auf der Show in London vorgestellt wird und daß es eine **SAVE-Option** gibt. Der Sound habe CD-Qualität...

Nun aber auf zu **SEGA!** Die charmante **Susan Butenhoff** ermöglichte mir einen ausgedehnten Rundgang und neue Einsichten: „Wir sind auf dem Wege, Nintendo den Thron streitig zu machen. Unsere 16bit-Konsole ist so gut, daß wir hier ganz andere Arten von Games über den Screen flattern lassen können, als dies beispielsweise bei den 8bit-Geräten möglich ist.„
Nun, warten's wir mal ab! Zu-

nächst noch eine (Trotz?-)Information: Auch SEGA hat eine Handheld in der Schublade. Und: Die umgestylte MASTER-Konsole heißt jetzt MASTER SYSTEM II und hat **ALEX KIDD IN THE MIRACLE WORLD** im Bauch.

SEGA OF AMERICA selbst tut sich in meinen Augen nicht so schwer wie die Hersteller, die zu diesem Hause finden müssen. Das Monopol, 16bit hin oder her, liegt nun einmal bei NINTENDO. Sicher, die Qualität der Games auf dem MEGADRIVE (in USA „GENESIS") ist bei vielen besser. Nur: So recht ausgenutzt hat dies bis auf Ausnahmen noch keiner. Dies gilt auch für **MICHAEL JACKSON's MOONWALKER**, ein Programm, das in Europa auf den Keyboard-Playern nicht gerade gut weggekommen ist. Die Story beim GENESIS-Produkt ist die gleiche; die Ausführung – gottlob – besser. Es ist und bleibt allerdings ein Plattform-Labyrinth-Spielchen der alten, sollte ich sagen: 8bit-Klasse? Eine Signalwirkung geht vielleicht von dem Fantasy-Rollenspiel **SWORD OF VERMILLION** aus. Grafik, Sound und „Bedienungsfreundlichkeit" machen aus diesem Teil ein sehr gutes Programm. Auch **HERZOG 2**, **STRIDER** und **SUPER MONACO 3D** hinterließen einen ansprechenden Eindruck. Gelangweilt habe ich mich allerdings bei **SPIDER-MAN**, **MIKKEY MOUSE**, **CYBERBALL** und **COLUMS** (eine *Tetris*-Variante). Weitere Programme (16bit): **JAMES „BUSTER" DOUGLAS BOXING**, **GHOSTBUSTERS**, **JOE MONTANA FOOTBALL**, **PAT RILEY BASKETBALL** und **DICK TRACY**.

Der neue **ALEX KIDD** ist ein fantastisches Game. Der Titel diesmal: **IN THE ENCHANTED CASTLE**. Alex Kidd wieder mal in Glanzform! Auch **THE REVENGE OF SHINOBI** konnte grafisch und spielerisch überzeugen. Es wird zwar viel gemordet, aber dies gehört ja schließlich schon fast zu jedem Spiel der martialischen Art.

ACTIVISION kommt ebenfalls mit einem Game der „Härteklasse 1" auf den 16bit-Drive. In **MONDU'S FIGHT PALACE** kann sich der Spieler richtig austoben. Er sucht sich einen Alien, den er steuern möchte, und das Fest beginnt. Mondu, der Hausherr, ist der ungeschlagene Kämpfer der Galaxis. Er residiert in seinem Palast, wo er eine Kampf-Arena errichten ließ. Nun kämpfen die unterschiedlichsten Gladiatoren um den Einzug ins Finale.

Ganze zwei Titel steuert **TENGEN** dem MEGADRIVE bei. Natürlich ist es **KLAX**, der Hoflieferant des Hauses TENGEN, der bei SEGA landet; aber auch **HARD DRIVIN'** macht sich auf den Weg zur 16bit-Konsole.

Immerhin drei spitzenmäßige SEGA-MEGADRIVE-Teile kommen von einem Hersteller, von dem man „so etwas" nicht vermutet hätte: **ELECTRONIC ARTS** liefert den Usern der „Genesis" **POPULOUS**, **BUDOKAN** und **ZANY GOLF**. Ich finde, eine gute Nachricht!

Frisch vermählt sind neuerdings auch **HEWSON** und das MEGADRIVE. **Andrew Hewson** unterzeichnete am 3. Juni einen Vertrag für die Produktion von **STORMLORD** auf SEGA's 16bitter. **Razorsoft**, unter der Leitung von **Kyle Shelley**, ist für die Umsetzung verantwortlich.

Wenn zwei sich streiten,... nun, wir kommen zum dritten Konsolen-Giganten, der **PC ENGINE** (in den Staaten **TURBOGRAFX-16** genannt). **Bob Faber**, Verantwortlicher in Sachen „Entscheidungen", lächelte sich eins, um mir die die wichtige Information zu verschweigen. Dennoch „it is for sure", daß **NEC** die PC ENGINE und ihre neue Handheld **TURBOEXPRESS** „offiziell" nach Europa bringt. Damit sind alle Spekulationen überflüssig geworden. Die PC ENGINE kann sich – vermutlich – ab August frei auf dem deutschen Markt bewegen. Und nicht nur hier. NEC wird in allen wichtigen europäischen Ländern eine eigene „Niederlassung" besitzen. Bei dieser Entscheidung sehe ich allerdings ein Problem:

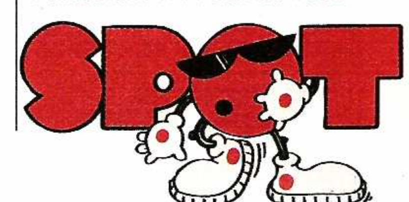
Dezentralisierung kann zu einem Kommunikationsdefizit und somit zu unterschiedlichen Markteinschätzungen führen. Der Sitz von NEC ist Frankfurt.

▲ Vergleichende Werbung
◄ HEWSON'S „STORMLORD"

Es gab fast kaum jemanden, der sie nicht am liebsten sofort mit nach Hause genommen hätte. Die kleine, „handliche" **TURBOEXPRESS**-Maschine. Klein, schwarz, stark und dennoch leicht. Technisch bis in die letzte Faser vollgestopft, präsentiert sich der „Winzling" als „Kombipräparat". Die wichtigsten Merkmale: Brillanter LCD-Matrix-Bildschirm, blendfrei und auch aus der „Seitenansicht" noch „wiedergabefähig", 256 Farben gleichzeitig auf dem Screen. Zusätzliches Bonbon: Alle „gwöhnlichen" PC ENGINE-Karten laufen über das TURBOEXPRESS. Der Preis soll bei etwa 350 Mark liegen. Zusätzliche Peripherie: Ein TV-Empfangsteil (etwa 130 Mark), mit dem man die Handheld zum Fernseher umfunktionieren kann. Der TV-Tuner hat auch ein Video-in, so daß man auch seine Filmhelden übers Gerät laufen lassen kann. Insgesamt eine Maschine, die 'ne Menge zu leisten versteht und für viele Leute interessant sein dürfte.

Nun, da NEC den Sprung über den nächsten Großen Teich wagt, hofft man natürlich auch auf PC ENGINE-Stoff in deutscher Ausführung. Ob dies allerdings noch vor Weihnachten '90 der Fall sein wird, scheint fraglich. Man kann sich aber trösten: Alle zunächst erscheinenden Games werden englischen On-Screen-Text haben.

Es ist müßig, alle neuen Produkte für die ENGINE hier aufzulisten. Es gibt derart viele neue Games, die teilweise als Card oder auf ROM-Basis erhältlich sind. Manche uns bekannten Spiele tragen nur einen anderen (amerikanischen) Titel. Dennoch: Hier eine kleine Auswahl von Games, die mir besonders gefallen haben: **SHERLOCK HOLMES: CONSULTING DETECTIVE** ist eine Detektivgeschichte der feinsten Machart. Digitalisierte, „bewegte" Bilder und die feine britische Sprachausgabe tragen dazu bei, daß man couragiert auf die Jagd nach Verbrechern geht. **TV SPORTS FOOTBALL** und **TV SPORTS BASKETBALL** machen einen „cinemawaremäßig" guten Eindruck auf der ENGINE. Andere Neuheiten: **IT CAME FROM THE DESERT**, **MAGICAL DINOSAUR TOUR**, **LORDS OF THE RISING SUN**, **SIDE ARMS**, **WORLD BEACH VOLLEYBALL**, **THE LEGENDARY AXE II**, **TIGER ROAD** oder **BRAVOMAN**. Es zeigt sich, daß es mit der ENGINE bei uns gegen Ende des Jahres ganz schön zur Sache gehen kann, wenn man um die Gunst der Konsolen-Liebhaber wirbt. Bereits im September erwartet man den **TENGEN**-Auftritt von **KLAX** in den US; im November folgt dann aus demselben Haus das in den Staaten so heiß geliebte **R.B.I. BASEBALL 2**. Nach Aussagen von Offiziellen wird es ab 1991 viele weitere „Fremdanbieter" für die Maschine geben.
Auch bei **ATARI** schritt man weiter zu heldenhaften Handheld-Taten. Für die ausgezeichnete **LYNX**-Maschine wurden einige Neuheiten vorgestellt, die bald auch bei uns erhältlich sein sollen. **SLIME WORLD**, ein Labyrith-Spielchen um Monster und Schleim-Spucker (hat überhaupt nichts mit Fußball zu tun), gefiel mir recht gut. Mein besonderer Dank geht hier an Vice President **Ron Beltramo**, der es mir ermöglichte, das schleimige Etwas mit nach Deutschland zu nehmen! Man kann sich mit bis zu acht Spielern zusammenlinken, um das Abenteuer gegen die fiese Monsterei zu überstehen. Näheres zu diesem Game findet man in dieser Ausgabe (Test). Andere Titel: **ZARLOR MERCENARY**, **KLAX**, **RAMPAGE** oder **XENOPHOPE**. Nun, da auch neben **EPYX** andere Softhäuser ihre Dienste angeboten haben, können wir uns vielleicht schon bald auf eine größere Palette an LYNX-Games freuen.





Die Homecomputer-Software:

Im Gegensatz zu der Show in Vegas Anfang des Jahres konnten die Anbieter unserer Standard-Soft schon einiges mehr auf die Stände stellen. Dennoch: Die „rein“ europäischen Häuser beschränkten sich auf Lizensierungen für den US-Markt. D.h., wir trafen zum Teil „alte Bekannte“ wieder.

ELECTRONIC ARTS hatte sich mächtig ins Zeug gelegt, um den *Loom*-Nachfolger **SECRET OF MONKEY ISLAND** dem Publikum schmackhaft zu machen. Trotz mancher Kritik an *Loom* muß ich sagen, es hat mir persönlich ganz gut gefallen. Aber: Entschieden besser und spannender ist sicherlich SECRET OF MONKEY ISLAND. Es ist zugegebenermaßen schwierig, einen derart großen Erfolg wie mit *Indiana Jones – The Adventure* zu wiederholen. Aber das „Geheimnis der Affeninsel“ scheint nahtlos an die **LUCASFILM**-Produktionen anzuknüpfen. Auch der „Nachfolger“ für *Their finest Hour* scheint gefunden. Mit **SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE** greift man das erbitterte Gegenspiel zwischen Deutschland und Großbritannien im Zweiten Weltkrieg noch einmal auf.

Bei **Bob Jacob** von **CINEMAWARE** verweilt man gern ein paar Viertelstündchen. Er erzählte mir vom Verkauf seines Hauses an NEC USA. Gleichzeitig weihte er mich in das Geheimnis von **BRAINBLASTER** ein. Vielleicht nur für die Amis interessant, denn in Europa scheint die „Doppelpackung“, bestehend aus **XENON 2** und **BOMBUZAL**, nicht zu erscheinen. Aber, wer weiß?

ELECTRONIC ARTS selbst versucht sich an die momentane, entspannte politische Struktur zwischen den Blöcken „dranzuhängen“: Bei **GORBACHEV'S ACE: THE SU-25** (IBM-PC) muß der Spieler seine „eigene Perestroika“ gegen Umtriebler verteidigen. **POWERMONGER** schließlich folgt dem jetzt schon zur Legende gewordenen *Populous*. Auch hier wird eine Welt „verwaltet“; Kolonien, Siedlungen gegründet und verteidigt. Als Stammes-Häuptling hat man alle Hände voll zu tun. POWERMONGER stammt aus der Feder des britischen Teams **BULLFROG.**

FIRST BYTE versucht sich mit **SPELL-A-SAURUS** im Educationalbereich; **MILES COMPUTING** kommt mit Shoot-em-Up's: **QUESTMASTER** und **GALACTIC WARS.** Aber: Auch für die Familie hat man was übrig: **LEXICROSS** (Spiel mit Worten) sowie das versoftete **FAMILY CROSSWORD PUZZLES PLUS.** Na, dann man ran an die Waagerechten und Senkrechten!

NEW WORLD COMPUTING geht nach *King's Bounty* konsequent den Weg weiter. **TUNNELS & TROLLS** ist ein würdiger Fantasy-Rollenspiel-Nachfolger für den besagten King oder die *Might & Magic*-Reihe

Neu in der Distribution in den Staaten bei E.A. ist jetzt auch **OCEAN** aus Manchester. Neben Altbekanntem stellten die Briten die Filmumsetzung **NIGHTBREED** sowie **BILLY THE KID** vor (jeweils für IBM-PC, Amiga & ST).

Unter Dach und Fach ist die Verlängerung eines unbefristeten Vertrages zwischen **SSI** und der deutschen Vertriebsgesellschaft **RUSHWARE!** Der Kontrakt, der laut Pressesprecher **Teut Weidemann (RAINBOW ARTS)** von beiden Seiten gekündigt werden kann (was keiner hofft), wurde am 3. Juni ratifiziert. SSI wird dann über **SOFTGOLD** laufen. **Jürgen Göldner (RUSH)** und **Bob Lindsay (SSI)** reichten sich die Hände und die Arbeit weiter an Teut und SSI-Sprecherin **Linda Blanchard.** Geplant sind deutsches On-Screen, das in Fällen von LUCASFILM von **Boris Schneider** und bei SSI von **Teut Weidemann** realisiert werden wird. Die ersten Titel: **SECRET OF THE SILVER BLADES** (dritter Teil der *Forgotten Worlds Fantasy-Rollenspiele) und das „Drachentöter-Programm“* **DRAGON STRIKE,** welches sich an *Dragonlance* orientiert. Letzteres ist einen Drachen-Flug-Simulator. Den Test hierzu findet man, ebenso wie zu SECRECT OF THE SILVER BLADES, in unserer ADVENTURE-CORNER!
Andere Label, die E.A. in den Staaten unter Kontrolle hat: **INTERSTEL:** Im August bzw. September kommen zwei typische, möchte sagen, fast uninteressante Ballerspiele für IBM, ST und Amiga heraus. **ARMADA 2525** ist ebenso „alt“ (von der Spielidee) wie **D.R.A.G.O.N. FORCE.** Der Begriff „Entertainment for the 90's“ scheint mir hier fehl am Platze.

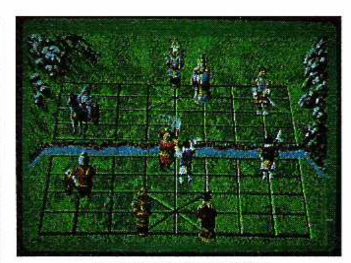
TENGEN scheint sich fast als einzige Company um den Atari ST zu kümmern (vielleicht ist die „Nähe“ zu ATARI spürbar?). Jedenfalls haben die Jungs um **Dan van Elderen** sich die Umsetzungen für C-64, ST, Amiga und IBM-PC wieder von **DOMARK** „zurückgeholt“.

Bei **SIERRA ON-LINE** war man, wie schon so oft, der Presse gegenüber wiedermal kurz angebunden. Zu entlocken war den Vertretern von Roberta & Ken Williams, Al Lowe und Co. nur einige spärliche Infos über zwölf neue Games. Unser SIERRA-Spezialist **Jens Kiel** hatte uns dafür mehr an interessanten Informationen besorgt. Man lese hierzu den Bericht auf Seite 114! Dort findet man zu den brandheißen acht Titeln auch mehr als nur bloßes Anleitungsgeschwafel. **DINAMIX,** in den USA zu SIERRA gehörig, kommt mit vier Programmen von unterschiedlicher Machart und Güte im IBM-Format: **HEART OF CHINA** ist ein Action Adventure, das sich mit der Kultur-Revolution in den 30ern beschäftigt; **RED BARON,** wie der Name schon verrät, widmet sich einem guten, alten Flugpionier, der das Ballern nicht verlernt hat. Ein guter „Flugi“. Ein futuristisches Adventure erwartet uns bei **RISE OF THE DRAGON,** während **STELLAR 7** sich total aufs Shoot-em-Up eingeschworen hat. Alle DINAMIX-Games verfügen über VGA-Komfort, ein Standard, der in US fast schon selbstverständlich ist.

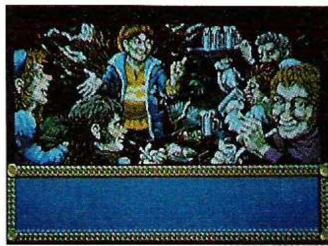
MICROPROSE setzt ebenfalls auf die in dem Vereinigten Königreich produzierte Software. Neu nur die Amiga- und IBM-Produktionen von **PARAGON SOFTWARE.** Diese allerdings haben auch englische Vorbilder **(THE EDGE): DR DOOM'S REVENGE, THE PUNISHER** und **X-MEN.** Das war's schon.

Andy Tait hat den richtigen Partner für seinen **CASTLE MASTER** in den Staaten ausgesucht. Fastnamensvetter **TAITO** kümmert sich um Tait(o)'s Belange.

– EXCALIBUR –



– BATTLE CHESS II –



– LORD OF THE RINGS –

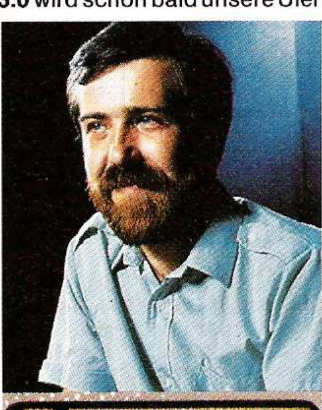
VIRGIN/MASTERTRONIC ließ es sich nicht entgehen, ihren „Star“ **Anita Sinclair (MAGNETIC SCROLLS)** mit zur CES nach Chicago zu nehmen. **WONDERLAND** (ASM berichtete) wurde nun auch den Amerikanern präsentiert. Das IBM-Produkt (in diesem Falle) fand große Beachtung, eingedenk der Tatsache, daß sich das Adventure an Lewis Carrol's Buchvorlage „Alice in Wonderland“ orientiert und in den Staaten von den Kindern buchstäblich „gefressen“ wird. Was dem einen Grimm, ist halt dem anderen...
Nicht minder interessant ist ein Adventure, das in den Staaten produziert wurde – **SPIRIT OF EXCALIBUR.** Klar, daß es hier um die Ritter der Tafelrunde und – natürlich – um das Königsschwert Arthus' geht. „Whoso pulleth out this sword from stone and anvil will be the true borne King of all Britain“, hieß es bei uns in der Englischstunde. Das Schwert aus dem Amboß ziehen können IBMler, Amiga-Freunde sowie die ST-Guys. Wann das Game aus dem Hause **SYNERGISTIC SOFTWARE** über den Großen Teich zu uns kommt, ist noch genauso unklar wie die Preise. Aber: ASM bleibt dran!
Zusammen mit SEVEN UP (hat nichts mit siebenmaligem Aufstoßen zu tun!) kommt nun auch für den IBM-PC **SPOT** auf den Markt. Die Amerikaner kennen diese Art Brett-Denkspiel-Game etwas besser als wir. Die Popularität ist offensichtlich so groß, daß man eine Versoftung anstrebte. Übrigens: Amiga- und C-64-Versionen sind geplant.
Fergus McGovern von **PROBE SOFTWARE,** ein alter Bekannter, lief mir abermals über den Weg. Fergus arbeitet gerade an den Umsetzungen für **TURRICAN** (Spectrum & Amstrad) sowie an einem bereits seit 18



Monaten in der Mache befindlichen Shoot-em-Up, namens **SUPREMACY.** Letzteres wird es zunächst für die 8bitter geben, bevor man die Amiga-Fans versorgen kann.

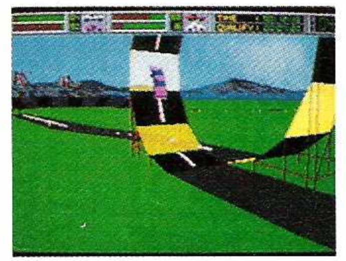
Im zarten Alter von zwei Lenzen zog es die Familie Garriott von Cambridge, England, in die USA. Schon auf dem College hatte **Richard** vermutlich wegen seines „Auftretens" den Spitznamen **Lord British** weg. Der Selfmade-Millionär konnte stolz verlauten lassen: „**ULTIMA VI** habe ich allein in zwei Monaten mehr verkauft, als *Ultima V* in einem dreiviertel Jahr eingebracht hat." Der sympathische „Neu-Amerikaner" ruht sich deshalb auch auf seinen Lorbeeren keineswegs aus. Unter seinem **ORIGIN**-Label hat er zwei weitere Hämmer „unter Vertrag": **BAD FLOOD** ist ein Kampfspiel der normalen Härte. Zwar etwas ungewöhnlich für ORIGIN, dafür aber mal was „ORIGINelles". Auch hier ist der IBM-PC als erster dran; andere 16bit-Versionen folgen nach.
Auch das zweite Teil weicht leicht von der „British-Linie" ab: **THE SAVAGE EMPIRE** in der „WORLDS OF ULTIMA-Reihe" kombiniert Action mit erstklassigem Adventuren. Wir müssen uns in der Welt der Dinosaurier zurechtfinden, exotische Schönheiten beschützen und natürlich auch mal die Faust oder Waffe zum Einsatz bringen. Ebenfalls IBM-PC (VGA, EGA; 640K, AdLib- und Roland-Sound; Maus empfehlenswert).

Erfreuliche Nachricht für alle **PC GLOBE**-Fans: **PC GLOBE 3.0** wird schon bald unsere Ufer





FACES – neuer Erfolg für den Russen?



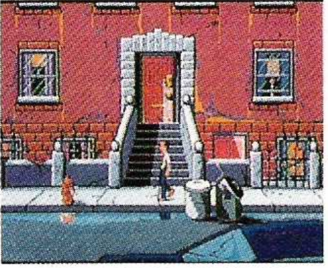
– STUNT DRIVER –



– RISE OF THE DRAGON –



– HEART OF CHINA –



– SEARCH FOR THE KING –

erreichen. **Richard Burger** und **Michael Bates** haben das neue Werk, den kompletten Weltatlas auf Datenträger, wiederum ins Deutsche übertragen. Die weitaus wichtigere Meldung: Über den **MARKT-& TECHNIK-VERLAG** ist der GLOBE nun „offiziell" erhältlich. Damit wird sich die Anzahl der Anrufer bei ASM wohl drastisch verringern.

SPECTRUM HOLOBYTE scheint ein Abonnement für die Ideen des **Alexey Pajitinow** zu besitzen. Neben **WELLTRIS** (einem der offiziellen *Tetris*-Nachfolger) kommt nun auch **FACES** auf den Markt. Die Idee, das Konzept und die Ausführung sind simpel; der Spielspaß wohl unendlich. Teile von Gesichtern („Faces") fallen wie Schneeflocken vom Bildschirm. Man muß nun versuchen, die richtigen Konturen von Isaak Newton, Ludwig van Beethoven, Mark Twain, Sitting Bull, Dschingis Khan, Wolfgang Amadeus Mozart oder Napoleon zusammenzubringen. FACES besitzt auch eine Zwei-Spieler-Option; d.h., man tritt gleichzeitig gegen einen Mitstreiter an. Innerhalb von neun Levels befinden sich sage und schreibe 60 verschiedene „Visagen". Sobald's kommt, wird sich ASM drauf stürzen.
Ein anderes Produkt ließ aus meiner Kehle nun beileibe keine Hurra-Schreie ertönen: **STUNT DRIVER** ist meiner Ansicht nach ein dürftiger Versuch, *Hard Drivin'* zu kopieren...

Bei **INNERPRISE SOFTWARE** ging's „gemütlich" zu. Man nahm sich viel Zeit für die Presse, um zwei wichtige Neuheiten vorzustellen. Da wäre zunächst einmal **TIME GUARDIAN,** ein Spiel, wo es darauf ankommt, die Geschichte der Menschheit weiter schreiben zu lassen. Die bösen Mächte müssen gestellt und vernichtet werden (Amiga im September). Zum anderen ging die erste Vorversion von **GLOBULUS** an ASM (siehe Bericht in dieser Ausgabe!). Und: Mit der Vizepräsidentin von INNERPRISE, **Julie Schüler,** ließ ich mich gern ablichten. Irgendwie geht mir GLOBULUS nicht mehr aus dem Sinn.

Bei **INTERPLAY** gab's Anlaß zu Shakehands: **Jeremy Cooke** von **SPA** (England) reichte seine Hand **Brian Fargo** von INTERPLAY anläßlich der Lizenzvergabe des Schachprogramms **CHECKMATE.** Darüberhinaus präsentierte man sich bei den E.A.-Abspringern (iss' schon ein paar Jahre her...) recht optimistisch. Können die Jungs auch, denn mit der IBM-Fassung von **LORD OF THE RINGS VOL. I** und vor allem mit **BATTLE CHESS II: CHINESE CHESS** hat man zwei heiße Eisen im Feuer. Besonders die neue Variante des von vielen heiß geliebten BATTLE CHESS konnte überzeugen. Natürlich muß man sich erst einmal einlesen, bevor man die neue Situation richtig erfaßt hat, aber nach 'ner Zeit soll's einen Heidenspaß machen – sagte man mir jedenfalls. Beide Programme werden für den IBM im August in den Staaten erscheinen. Die Amiga-Fassung von BATTLE CHESS II: CHINESE CHESS erlebt allerdings erst gegen Ende Oktober Premiere.

ACCOLADE ist nun dabei, ein Adventure-Game im Stile von *Sierra* zu veröffentlichen. Ich fragte nach dem Grund: Pressesprecherin **Debbie Minardi** ist sich wohl „bewußt", daß ein *Larry-ähnliches Game in den USA ACCOLADE einiges an „Bonus" bringen könnte. Folge: Ein sehr, sehr ähnliches Game mit fast identischer Grafik und dem Sierra*-bewährten Punktesystem („0 out of 500"). Der Name des Adventures: **LES MAN**LEY IN: THE SEARCH FOR THE KING. Mit PC geht unser Held zuerst auf die Suche; erst viel später folgt dann die Amiga-Version. Debbie: „ACCOLADE wird ab sofort alle Neuheiten zunächst auf IBM debütieren lassen. Die Amiga-Fassungen kommen dann etwas später." Auch **Kathie Tompkins** meint, daß der IBM bevorzugt werden muß, obwohl der Amiga die Aufholjagd noch nicht beendet hat. Weitere wichtige Neuheiten: **ALTERED DESTINY** (aus der Gegenwart in die Zukunft und zurück...), **STRATEGO** (Brettspielumsetzung) und **STAR CONTROL** (Kampf um die militärische Vorherrschaft des Planeten...).



Shakehands – englisch-amerikanischer Schach-Deal

Die Show ist zuende, wir gehen nachhause. Es war eine gute Messe. Interessant, farbig und transparent. Hier und da gehen Meinungen über die Marktsituation in den Staaten auseinander, aber die Konsolen beherrschen das Schlachtfeld. INTERPLAY's Sprecher **Troy Worrell** gab an, daß man in den USA ein gutes Game circa 30.000 Mal verkaufen kann. „Gut" heißt bei ihm Unterdurchschnitt; *Indiana Jones – the Adventure* habe gar 300.000 verkaufte Exemplare eingebracht. Ähnlich äußert sich auch Debbie von ACCOLADE: „Der IBM ist verdammt stark in den Staaten. Bei einem Durchschnitts-Game kann man immer noch mit etwa 25.000 Stück verkauften rechnen. Amiga-Soft macht vielleicht gerade mal die Hälfte aus, während NINTENDO-Games sich etwa 100mal so viel an den Mann bringen lassen als IBM-Spiele." Good Bye, Chicago. See you next year!

MANFRED KLEIMANN



LORD BRITISH mit neuem GAME

SIERRA-NEWS

Alle SIERRA-Fanatiker, die Hero's, King's und Police Quest vor dem Frühstück gelöst und für Ice Man und Camelot nur noch ein müdes Lächeln übrig haben, seien beruhigt: Noch im Herbst sorgt SIERRA für Nachschub. Neben Amiga-Umsetzungen der aktuellen Renner gibt es zunächst wieder Suchtmittel für MS-DOS-Besitzer. JENS KIEL war fleißig und hat für Euch die neuesten Informationen aus Kalifornien zusammengetragen.

Intergalaktischen Blödsinn verspricht **SPACE QUEST 4: ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS**. Diesmal versucht unser Held wider Willen verzweifelt, seine Heimat Xenon zu erreichen. Das will aber die „Sequel Police", eine zukünftige Mördertruppe, vereiteln. In bester *Hitchhiker*-Manier hetzt Roger durch die Galaxis, unterstützt von den Latex Babes of Estros und den mysteriösen Time Rippers. **SQ4** wird die 256 VGA-Farben ausnutzen und als erstes SIERRA-Adventure scrollen. Für High-Techniker gibt's das Kunstwerk nicht nur auf Floppy, sondern auch auf CD-ROM! Geplant für November...

Einen Helden ganz anderer Art treffen wir (im Oktober) in **HERO'S QUEST 2: TRIAL BY FIRE** wieder. Als frischgebackener Held und Retter von Spielburg (wie bitte, noch nicht angeguckt? Nun aber...) fliegt Ihr mit dem Katta-Ehepaar in dessen arabische Wüstenheimat Shapeir. Lori Cole, diesmal von ihrem Mann assistiert, verspricht ein ausgefeilteres Kampfsystem, verstärkte Rollenspiel-Elemente und eine größere, noch weitergehend animierte Spielwelt in SCI-Grafik. Was SCI ist? SIERRAs hauseigenes, wohlgehütetes Entwicklungssystem. Insgesamt ist **HQ** auf vier Teile angelegt, jeweils mit der Wahl zwischen Magier, Kämpfer und Dieb und zahlreichen Lösungswegen. Euren Recken aus Teil 1 könnt Ihr selbstverständlich übernehmen.

Im Reich der Phantasie spielt auch **KING'S QUEST 5**, von dem es ab November sage und schreibe vier MS-DOS-Versionen geben soll. Sowohl Disketten- als auch CD-ROM-Ausgaben mit „höchstauflösender" Grafik sind in Vorbereitung. Immerhin 10 MByte müssen Festplattenbesitzer opfern. Bei dieser Inflation ist das Speichermedium bald überfordert!

Sierra-Sounds und Grafik haben Standards gesetzt. Damit die Freaks auch neugierig auf ältere Spiele werden, hat man kurzerhand **KING'S QUEST 1** und **MIXED-UP MOTHER GOOSE** überarbeitet, „revamped", wie es so schön heißt. Völlig neu gezeichnete Grafiken, höhere Auflösung, Soundkartenausnutzung und SCI-Technik werden PC-Besitzern demnächst geboten. Sir Graham's erstes Abenteuer ist eigentlich schon ein Muß für Liebhaber. Weniger Beachtung wird leider hierzulande wohl **MOTHER GOOSE** finden: Das sehr liebe- und humorvolle Kinderadventure schöpft aus dem reichen englischen Reim- und Märchenschatz. Es setzt neben deren Kenntnis gute Sprachbeherrschung voraus. Recht niedlich wird auch die Neufassung von **OIL'S WELL**, einem comicartigen Geschicklichkeitsspiel. Es gilt, Pipeline-sabotierende Ölmonster zu vergraulen.



Neurotisch: Roger Wiko in SPACE QUEST IV


Niedlich: MIXED-up MOTHER GOOSE


Nächtlich: Dunkles aus KING's QUEST V. Fotos (3): PC (VGA)

Mögt Ihr Roboter-Action? Dann freut Euch auf **THEXDER 2:FIREHAWK**, Fortsetzung des laserhaltigen Japan-Imports. In neun Missionen müßt Ihr die Invasoren erneut abwehren. Ein wandlungsfähiger Kampfanzug à la *Zillion* (wird bei Bedarf zum Flugzeug, Raumschiff oder Roboter), sowie elf schöne Melodien werden versprochen. Erscheinungstermin (ohne Gewähr...): Oktober für MS DOS.

Wer **HOYLE'S** erstes „Buch der Spiele" mochte, wird sich gewiß auf die zweite Sammlung, **SOLITAIRE** freuen. Wem dagegen der Alltag noch nicht anstrengend genug ist, kann den täglichen Lebenskampf mit Kollegen, Finanzämtern und Nachbarn bald auch auf dem PC nachvollziehen: **KEEPING UP WITH JONES** macht's möglich. Die Yuppie-Simulation bietet tatsächlich Rechnungs-, Arbeits- und Anlageprobleme wie aus dem Leben. Spielziel: reich *und* glücklich zu werden (ein Tip: Für den Preis des Spiels kann man schon wieder zwei Wertpapieranteile kaufen). Wer es nicht lassen kann...

Einige Umsetzungsdaten (wieder s.o.): **CODE NAME: ICE MAN, THE COLONEL'S BEQUEST**, **CONQUESTS OF CAMELOT** für Atari ST und Amiga müßten schon da sein, ebenso **HERO'S QUEST**, **HOYLE'S BOOK OF GAMES 1** und **LEISURE SUIT LARRY 3** für den ST. Amiga-Besitzer können sich ab sofort auf **KING'S QUEST 4**, **MANHUNTER 2: SAN FRANCISCO** und **POLICE QUEST 2** freuen. Dieses Bündel dürfte Euch ein Weile beschäftigt halten, oder...?

JENS KIEL/EVA HOOGH

Adventure-Freak Jens Kiel hat so ziemlich alles gelöst, was ihm bisher in die Hände geraten ist – vor allem *Sierra*-Programme. Er betreut ein **Sierra-Brett** in der Essener **Century-Mailbox** (Tel. 0201/501952, 8/N/1) und gibt gerne Hilfen. Gerüchten zufolge hat er auch einige tolle Tips für *Ultima 6* auf Lager... *ev*



KOPFNUSS

ULTIMA VI – THE FALSE PROPHET

Der erste Schritt, noch vor dem Spielen, ist das Erstellen eines Charakters. Dazu stellt eine Zigeunerin verschiedene Fragen, die Ihr beantworten müßt. Je nach den Antworten wird Euer Spielcharakter mit bestimmten Schwächen und Stärken versehen. Danach betritt man zusammen mit den Abenteuergefährten Dupre, Shamino und Iolo durch ein magisches Tor das Schloß von Lord British. Drei Gargoyles (dämonenähnliche Wesen) schlüpfen aber mit durch das Tor.

Die Gargoyles müßt Ihr im Thronsaal besiegen (ist ziemlich leicht zu schaffen). Nach dem Kampf durchsucht man ihre Leichen. Dabei kann man oft brauchbare Waffen, wie zum Beispiel Wurfäxte, finden. Nun steigt man auf das Podest, auf dem sich der Thron befindet, und spricht mit Nystul, einem Zauberer (er steht links neben dem Thron). Nystul empfiehlt, das seltsame Buch, das Iolo mit sich trägt, im Lycaeum auf der Verity Isle untersuchen zu lassen. Dort soll man sich an eine Spezialistin namens Mariah wenden. Außerdem erkundigt er sich, ob man noch den Stein bei sich habe (der Stein öffnete das magische Tor). Man bejaht seine Frage und erhält darauf den Ratschlag, unbedingt Lord British über diesen Stein zu befragen.
Von Lord British erfährt man, daß die Gargoyles die heiligen Schreine der acht Tugenden besetzt haben (nach „virtues" und „shrines" fragen). Niemand weiß genau, woher die Gargoyles kommen und was sie vorhaben.
Man zeigt den magischen Stein („stone" eingeben). Lord British erklärt, daß dieser Stein rote Tore erscheinen lassen kann, die Euch an einen anderen Ort im Lande teleportieren. Der Zielort wird durch durch die verschiedenen Mondphasen bestimmt. Hiernach läßt man sich von Lord British heilen („heal"). Abschließend fragt man ihn nach seiner Leidenschaft zu Büchern („book"). Er erzählt, daß er schon lange auf der Suche nach einer Erzählung namens „The Wizard of Oz" sei und eine Belohnung auf dieses Buch ausgesetzt habe. Nun spricht man mit dem Ritter Geoffrey, der zur rechten Seite von Lord British steht. Man erfährt so, daß eine Gruppe von Kämpfern versucht hat, den heiligen Schrein zwischen den Städten Britain und Cove von den Gargoyles zu befreien. Dabei wurden sie von den Gargoyles besiegt. Der Anführer der Gruppe liegt verletzt im Haus einer Heilerin in der Stadt Cove. Geoffrey meint, man solle ihn unbedingt aufsuchen und mit ihm reden, da er einer der wenigen sei, die gegen die Gargoyles gekämpft haben und lebendig davon gekommen sind.
Man begibt sich nun in den Speisesaal. Dort nimmt man den Käse mit, der auf einem der unteren Tische liegt. Anschließend geht man in das für uns reservierte Zimmer und holt das Zauberbuch (liegt auf dem Tisch) und den Sack (er enthält einige Zutaten, die man für verschiedene Zauberformeln benötigt). Dann öffnet man die Truhe und nimmt die darin liegenden Gegenstände an sich. Nun betritt man die Gemächer des Königs. Mit dem Schlüssel, der hier auf dem Tisch liegt, schließt man die Tür auf der linken Seite auf. Dahinter befindet sich ein Teleskop, durch das man die Umgebung des Schlosses betrachten kann. Im Abstellraum nimmt man die Stiefel und die beiden gelben Zaubertrankflaschen (liegen in der Kiste). Da die Truhe mit einer Falle versehen ist, spricht man den „Untrap"-Zauberspruch und öffnet sie dann erst mit dem Dietrich (Lock Pick). In Nystuls Zimmer findet man in einer Truhe einen Zauberstab und einen Notizzettel. Darauf steht, daß man unter einer Pflanze in Serpent's Hold nach einem Hinweis schauen soll.
Mit dem Zauberstab können im Kampf Blitze geschleudert werden, allerdings ist deren Anzahl begrenzt. Deshalb sollte man den Zauberstab sparsam verwenden.
Nun geht man weiter nach Süden zur Kristallkugel. Dort hält sich die sprechende Maus Sherry auf. Man bietet ihr den Käse an und nimmt sie in die Party auf („name", „join"). Sherry kann nämlich wegen ihrer (fehlenden) Größe durch winzige Löcher innerhalb des Gebäudes schlüpfen (die Löcher sind auf der Karte eingezeichnet).
Um Erfahrungspunkte zu sammeln oder an zusätzliches Gold zu kommen, kann man jetzt die Leiter hinab in das Kanalisationssystem („Sewers") von Britain hinabsteigen. Im ersten Level findet man Töpfe, Eimer, Werkzeuge und Hufeisen. Außerdem trifft man hier auf Daros, einen Bettler. Man befragt ihn über alles mögliche („name", „job", „water", „british", „sewers", „panpipes", „rats", „run"). Nach dem Gespräch befindet sich seltsamerweise eine Gummi-Ente in Eurem Gepäck. Die Bedeutung dieses Gegenstandes wird einem aber erst viel später klar. Ich werde gegen Ende des Textes noch genauer darauf eingehen.
Im zweiten Level der Kanalisation kommt man zu einem Rastplatz, auf dem sich ein riesiger Zyklop und ein paar Trolle aufhalten. Sie anzugreifen lohnt sich auf jeden Fall, da man so zusätzliche Erfahrungspunkte bekommt und die Monster wertvolle Gegenstände mit sich herumtragen.
Der dritte Level der Kanalisation ist noch unwichtig. Man steigt deshalb die Leitern zurück nach oben ins Schloß von Lord British. Dupre geht nun in den Schlafsaal und schließt dort mit einem Dietrich die Tür zur Vorratskammer auf. In der Vorratskammer nimmt man den Sack Mehl mit und durchsucht dann die Kisten und Fässer nach brauchbaren Gegenständen. Dann geht man mit der ganzen Truppe zur Zugbrücke. In dem kleinen Gebäude auf der linken Seite befindet sich ein Hebel (er öffnet das Fallgitter) und eine Kurbel (sie läßt die Zugbrücke hinunter). Man begibt sich nun den Pfad entlang nach rechts zum Verwaltungsgebäude der Stadt Britain. Unterwegs wird man von einem Bettler namens Finn angesprochen, der sich als Lord British ausgibt und Geld verlangt.
Man ignoriert Finn einfach und gibt ihm nichts. In der oberen Hälfte des Verwaltungsgebäudes befindet sich ene Art Wechselstube, in der man Goldnuggets in Geld umwechseln kann („exchange"). Hat man dies das erste Mal getan, besitzt man bereits insgesamt über 200 Goldstücke. Im unteren Teil des Gebäudes unterhält man sich mit Tholden von Bazillius, dem Kanzler von Lord British („name", „werecat", „british", „job", „mantra", „codex", „conservatory"). Man erfährt dabei, daß die Rune und das dazugehörende Mantra (das Mantra ist ein Zauberwort, das beim Meditieren an einem heiligen Schrein gesprochen werden muß) von den Barden, die sich im Konzertsaal von Britain aufhalten, verwahrt wird.
Als nächstes befragt man Kytyn im Museum über die einzelnen Ausstellungsstücke, die dort aufgestellt sind. („dragon", „Freitag", „energy", „monolith", „machine", „bones", „fountain"). Dann geht man nach oben in den Konzertsaal, der sich im gleichen Gebäude befindet und unterhält sich dort mit Sir Kenneth, dem Barden. Man fragt ihn nach der Rune und nach dem dazugehörenden Mantra („name", „job", „rune", „mantra", „Ariane"). Die Rune ist im Besitz von Ariane, einem kleinen Mädchen, das von den Barden unterrichtet wird. Sie sitzt auf dem Stuhl rechts neben Sir Kenneth. Man bittet sie um die Rune. Ihr bekommt sie erst dann, wenn ihr in der Blue Boar Taverne die Eltern Arianes um Erlaubnis gefragt habt, dann zurück zu Ariane geht,

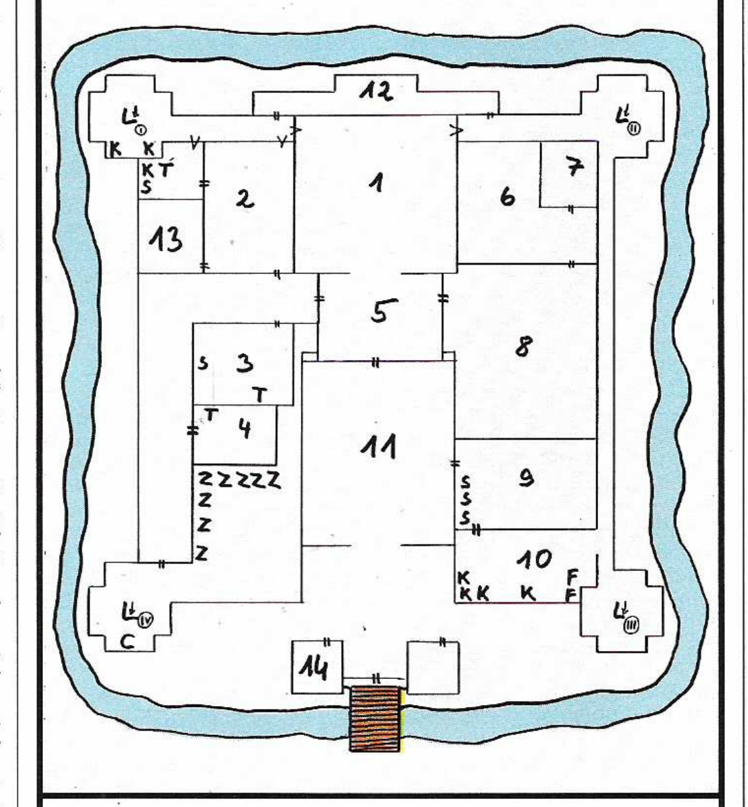
und sie ein zweites Mal um die Rune bittet.
Nun geht man in den Laden von Gwenneth. Dort verkauft Iolo seine Schleuder. Man bekommt von Gwenneth einen „Magic Bow“, ohne etwas dafür zahlen zu müssen. Für diesen Bogen muß man im Geschäft über Gwenneths Pfeile kaufen (zwischen fünf und acht Dutzend). Falls Iolo nach einigen Kämpfen keine Armbrustbolzen mehr übrig haben sollte, lohnt es sich nicht, neue Bolzen nachzukaufen. Man sollte in diesem Fall eher die Armbrust in Gwenneths Laden verscherbeln und ab dann nur noch den viel wirkungsvolleren „Magic Bow“ einsetzen.

Im Bäckerladen kann Dupre den schweren Mehlsack für fünf Goldstücke verkaufen. Nun geht man zum Hafen von Britain. Beim Schiffsbauer kauft man für 40 Goldstücke einen kleinen Kahn („skiff“). Mit diesem fährt man die Küste entlang nach Osten und dann ein Stück den Fluß hinauf, der in den Lost Lake mündet. Dort legt man am Ufer an. Den restlichen Weg muß man zu Fuß gehen. Dabei kommt man an einem der heiligen Schreine vorbei. Die Gargoyles, die diesen Schrein besetzt halten, greifen sofort an. Im Kampf sollte man Iolos Kampfweise auf „Berserk“ stellen und ihm den „Magic Bow“ zum Kämpfen geben. Achtet darauf, daß Ihr den geflügelten Gargoyle schnell erledigt (dazu sollte man ihn zusäzlich mit dem Zauberstab angreifen), denn er ist der einzige, der Magie verwendet. Außerdem trägt er meist wertvolle Waffen wie zum Beispiel Zweihandschwerter mit sich. Nachdem man den Kampf gewonnen hat, legt man die Rune auf den Boden vor den Schrein und spricht das Zauberwort („mu“). Dadurch löst sich das Energiefeld, das die Gargoyles um den Schrein gelegt haben, auf (der gesamte Vorgang funktioniert nur dann, wenn man die Rune nahe genug an den Schrein heranlegt und aus kurzer Entfernung das Mantra spricht; eventuell muß man's halt öfters probieren).
Danach läßt man jedes einzelne Partymitglied am Schrein meditieren. So kann man nämlich einen Level aufsteigen. In Cove betritt man das Haus der Heilerin, und spricht mit dem verwundeten Ritter Gertan („nam3“, „battle“, „slay“, „magic“, „field“, „Freitag“, „dragon“).
Daraufhin fährt man mit dem Kahn nach Verity Isle. Dort begegnet man Mariah, die sich die meiste Zeit im Lycaeum aufhält. Man befragt sie über das seltsame Buch, das Iolo bei sich trägt. Mariah sagt, daß sie des-

ULTIMA VI

Kartenlegende

: Tür
: Mauseloch, kann von Sherry benutzt werden.
H : einfaches Wohnhaus
W : Wachposten
: Brücke bzw. Anlegesteg
K : Kiste
T : Truhe
F : Faß
L : Leiter. Der kleine Pfeil an diesem Symbol gibt die Richtung an, in die die Leiter führt. Die umkreisten römischen Zahlen bzw. die umkreisten Buchstaben, geben an, wo die Leiter endet.
C : Crystal Ball (Kristallkugel). Kristallkugeln können dazu benutzt werden, über ein magisches Auge beliebige Teile Britanniens zu betrachten. Dazu müssen Koordinaten eingegeben werde. Zur Orientierung: Der Vorraum zum Thronsaal im Schloß von Lord British liegt bei 0° Nord und 0° Ost.
Z : Zaubertrank
S : Schubladen. Sie enthalten meistens Kleidung.

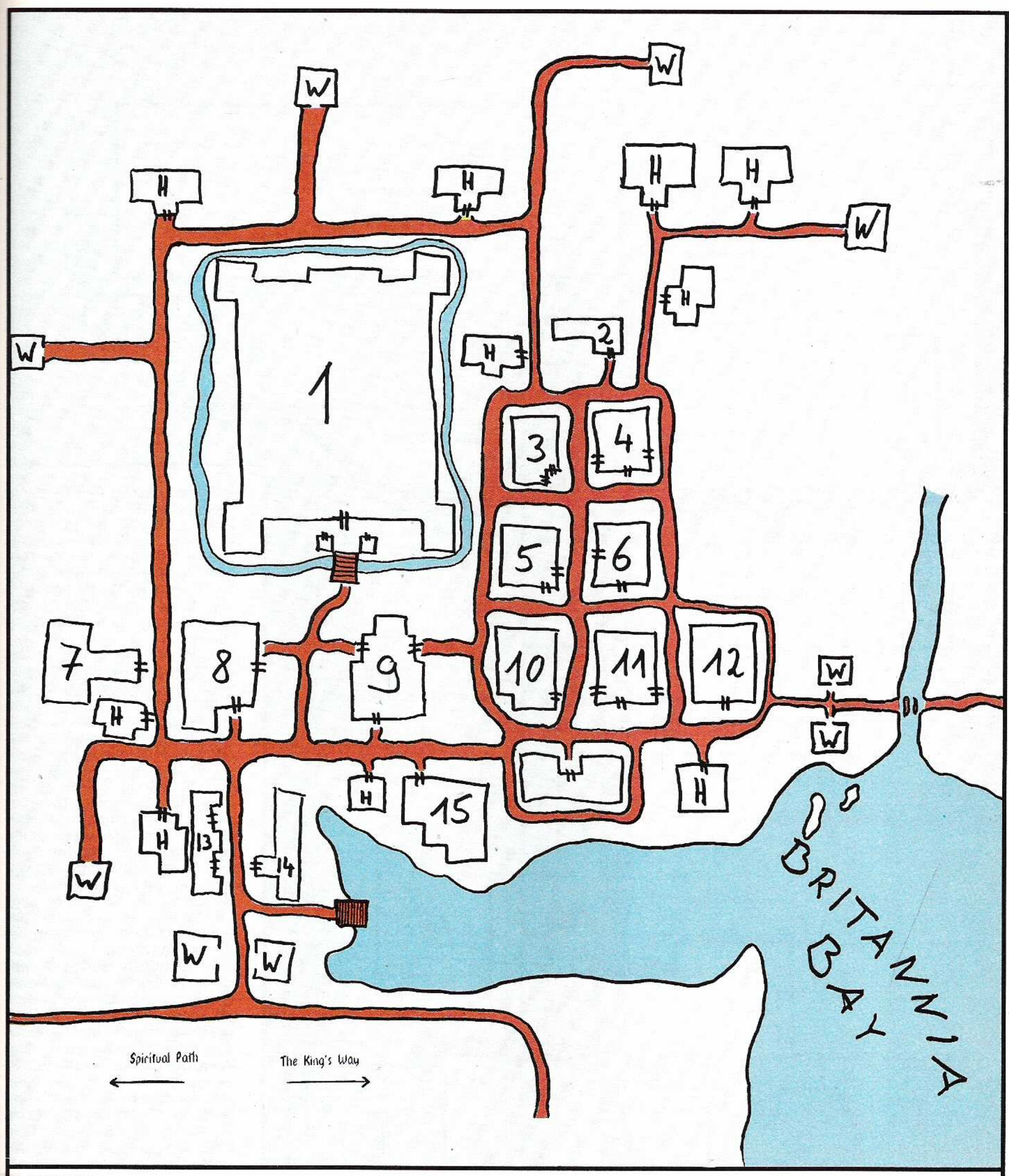


THE CASTLE OF LORD BRITISH

1 Thronsaal
2 Privatgemächer von Lord British (König)
3 Reserviertes Zimmer
4 Zimmer von Nystul (Zauberer)
5 Vorraum zum Thronsaal
6 Küche
7 Vorratskammer der Küche (enthält vor allem Fleisch und Käse)
8 Speisesaal
9 Schlafsaal
10 Vorratskammer (hier liegt unter anderem ein Sack Mehl)
11 Vorhof
12 Kanone
13 Teleskop
14 In diesem Häuschen befinden sich Hebel für Zugbrücke und Fallgitter. Man gelnagt hier nur mit dem Schlüssel von Lord British hinein, den man ganz zu Beginn des Spieles bekommt.

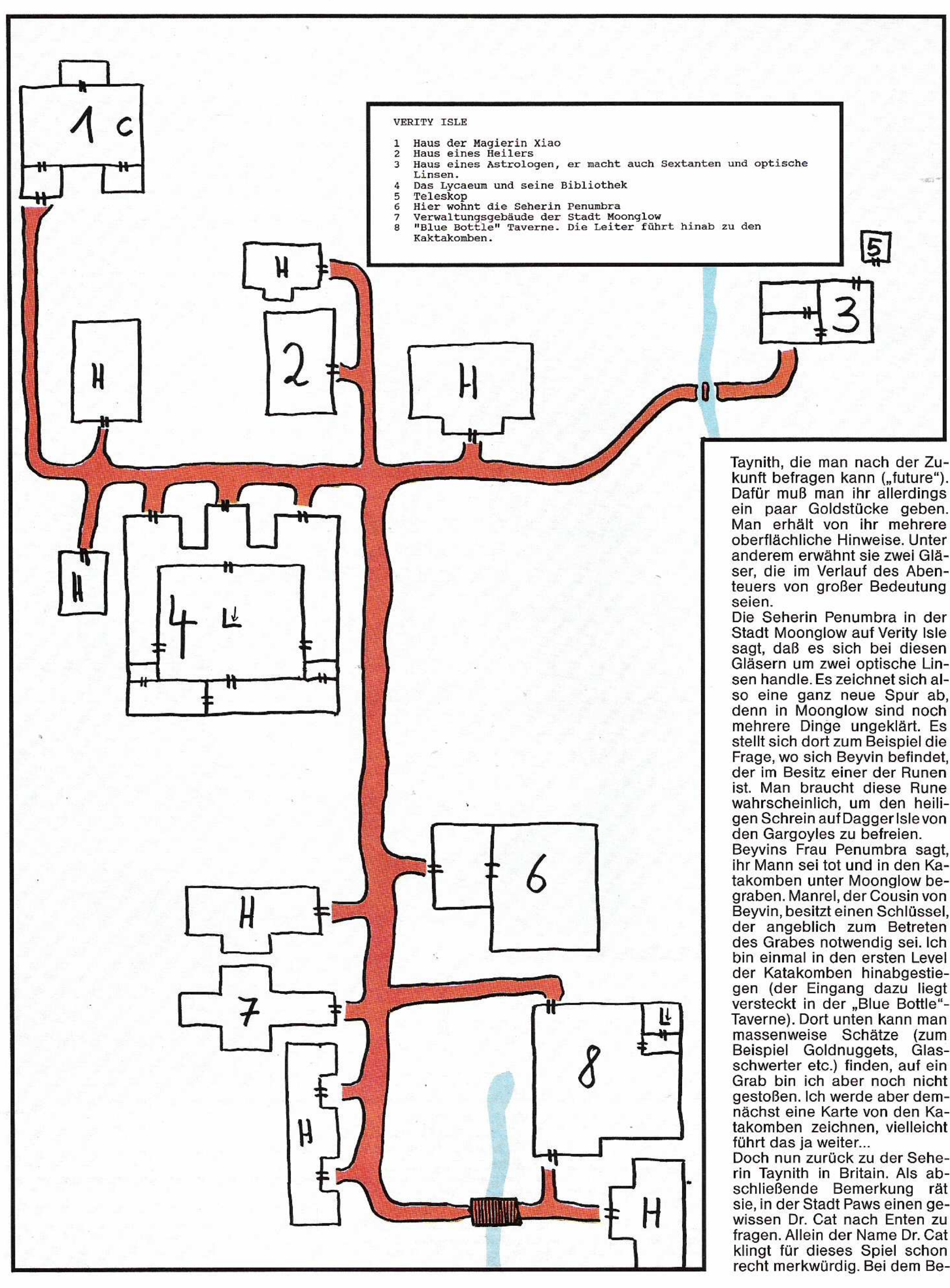
sen noch nicht ganz versteht; sie benötigt ein Stück einer Tafel („tablet“), auf der die restliche Schriftzeichen stehen, die sie nicht kennt. Das erste Stück dieser Tafel hat Mariah von ein paar Zigeunern bekommen, die sich in einer Bar aufgehalten haben.
Nun spricht man mit Thariand, dem Bibliothekar („name“, „star“, „nicodemus“, „magic“, „yew“, „book“). Man erfährt dabei, daß sich in der riesigen Bibliothek des Lycaeums unter anderem das Buch „The Wizard of Oz“ befindet, auf das Lord British eine Belohnung ausgesetzt hat. Die Bibliothek ist wie ein Labyrinth aufgebaut. Ich habe hier auf das Zeichnen einer Karte verzichtet, da man sowieso nur dieses einzige Buch benötigt. Deshalb beschreibe ich einfach den Weg hier im Text. Mit dem „Dispel Field“-Zauberspruch löst man das Kraftfeld auf, das die Leiter nach unten in die Bibliothek umgibt. Den Zauberspruch kann man im Nordwesten der Stadt bei der Magierin Xiao kaufen. Man klettert nun die erste Leiter nach unten. Dann geht man den Gang entlang nach oben und klettert von dort über eine zweite Leiter weiter nach unten. Von dort führt der Gang nach oben und dann nach links zu einer dritten Leiter, die ebenfalls nach unten führt (wieder runterklettern).
Nun geht man den Gang entlang nach unten und entdeckt ein interessantes Buch über Gargoyles (unbedingt durchlesen). Darin steht, daß nach letzten Forschungsergebnissen die Gargoyles eindeutig als eine Dämonenrasse identifiziert wurden, die in einer anderen Welt unter Britannia leben. Man steigt daraufhin die Leiter nach unten, die sich gleich neben dem Buch befindet und geht von dort den Gang entlang nach oben und dann soweit wie möglich nach rechts. Von hier aus führen nun mehrere Leitern hinauf in einen Turm.
In einem seiner Stockwerke befindet sich die Erzählung „The Wizard of Oz“. Mit dem Buch fährt man zurück zum Schloß von Britain, um sich die Belohnung abzuholen. Vor der „Blue Boar“-Taverne trifft man auf eine Gruppe von Zigeunern. Ihren Anführer Zoltan befragt man gleich nach der zweiten Hälfte der Tafel, nach welcher Mariah aus dem Lycaeum sucht („tablet“, „y“). Zoltan erzählt, daß ein Mann namens Captain John zu ihm gekommen sei und ihn beauftragt hätte, die silberne Tafel zu Mariah im Lycaeum zu bringen. Captain John soll bei den Gargoyles gewesen sein und von dort die Tafel hergebracht haben. Auf dem Weg nach Verity Isle seien die Zigeuner jedoch von dem Piraten Captain Hawkins überrascht worden.
Während des Gefechts brach die Tafel in zwei Hälften, die größere davon geriet in den Besitz der Piraten. Zoltan vermutet, daß sich Captain Hawkins jetzt im Buccaneer's Den aufhält („mariah“, „lycaeum“, „den“). Unter den Zigeunern befindet sich auch eine Seherin namens





BRITAIN

1 Schloß von Lord British
2 Haus eines Heilers
3 Waffengeschäft
4 Bäcker
5 Schneider
6 In diesem Waffenladen kann man Pfeile und Armbrustbolzen kaufen.
7 Hufeisenschild
8 Museum und Konzertsaal
9 Stadtverwaltung und Wechselstube
10 Gilde
11 Waffenladen, in dem ausschließlich Bogen und Armbrüste verkauft werden
12 „Blue Boar"-Taverne
13 Stall. Hier kann man Pferde kaufen.
14 Schiffsbauer
15 Herberge



Taynith, die man nach der Zukunft befragen kann („future"). Dafür muß man ihr allerdings ein paar Goldstücke geben. Man erhält von ihr mehrere oberflächliche Hinweise. Unter anderem erwähnt sie zwei Gläser, die im Verlauf des Abenteuers von großer Bedeutung seien.

Die Seherin Penumbra in der Stadt Moonglow auf Verity Isle sagt, daß es sich bei diesen Gläsern um zwei optische Linsen handle. Es zeichnet sich also eine ganz neue Spur ab, denn in Moonglow sind noch mehrere Dinge ungeklärt. Es stellt sich dort zum Beispiel die Frage, wo sich Beyvin befindet, der im Besitz einer der Runen ist. Man braucht diese Rune wahrscheinlich, um den heiligen Schrein auf Dagger Isle von den Gargoyles zu befreien.

Beyvins Frau Penumbra sagt, ihr Mann sei tot und in den Katakomben unter Moonglow begraben. Manrel, der Cousin von Beyvin, besitzt einen Schlüssel, der angeblich zum Betreten des Grabes notwendig sei. Ich bin einmal in den ersten Level der Katakomben hinabgestiegen (der Eingang dazu liegt versteckt in der „Blue Bottle"-Taverne). Dort unten kann man massenweise Schätze (zum Beispiel Goldnuggets, Glasschwerter etc.) finden, auf ein Grab bin ich aber noch nicht gestoßen. Ich werde aber demnächst eine Karte von den Katakomben zeichnen, vielleicht führt das ja weiter...

Doch nun zurück zu der Seherin Taynith in Britain. Als abschließende Bemerkung rät sie, in der Stadt Paws einen gewissen Dr. Cat nach Enten zu fragen. Allein der Name Dr. Cat klingt für dieses Spiel schon recht merkwürdig. Bei dem Be-

griff „Ente“ erinnert man sich wahrscheinlich schnell an die komische Gummiente, die man von dem Bettler Daros bekommen hat. Wenn man dann einen Blick ins Handbuch wirft, versteht man schon eher, was es mit Dr. Cat und den Enten auf sich hat. Dr. Cat ist nämlich einer der Mitentwickler von Ultima VI, der anscheinend Enten sehr gerne hat. Naja, wie auch immer. Anscheinend hat sich Richard Garriott hier einen Scherz erlaubt. Einer der Barden in der „Cat's Lair“-Taverne (Stadt Paws) bestätigt die merkwürdige Leidenschaft von Dr. Cat. Er wurde nämlich gebeten, ein Lied über Enten zu schreiben („job“, „stories“, „cat“, „duck“).
Der Begleiter dieses Barden (mit Namen Mandrake) erzählt, daß er (wahrscheinlich Dr. Cat – die Red.) von den Gargoyles verschleppt worden sei (nach „news“ fragen„). Sie hätten ihn zur anderen Seite der Welt gebracht. Einer der Gargoyles namens Beh Lem habe ihm später zur Flucht verholfen. Hier horcht man auf, denn wie oft waren die Gargoyles nicht in Kämpfe mit den Menschen verwickelt! Man geht nun weiter nach Süden zur Stadt Trinsic. Unterwegs trifft man auf eine andere Gruppe von Zigeunern. Die fragt man ebenfalls nach der silbernen Tafel. Zwei der Zigeuner, Andreas und Arturos, behaupten, die Lösung des Rätsels lasse sich im Schloß auf der Isle of the Avatar finden. Ich halte diese Aussage allerdings nicht für besonders glaubwürdig, denn im Gegensatz zur anderen Zigeunergruppe klauen Euch diese hier einiges an Goldstükken und Edelsteinen. Ich rate Euch deshalb, der Spur von Zoltan zu folgen und nach Buccaneer's Den zu fahren. In der Taverne unterhält man sich mit den beiden Frauen Leodon und Leonna.

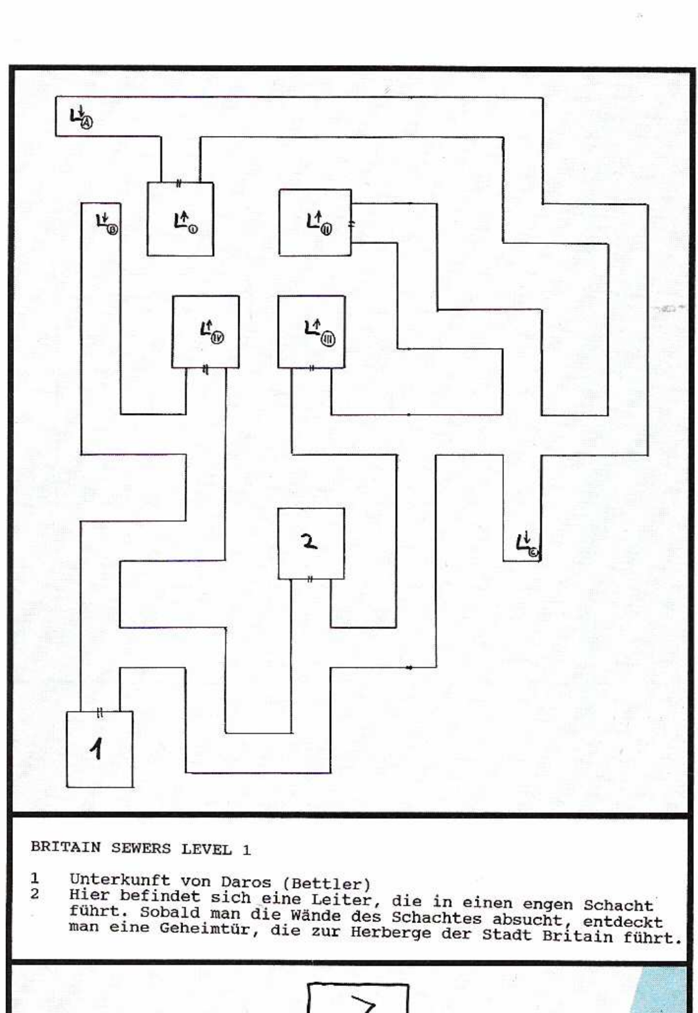
Deren Schiff ist beschädigt, darum bitten sie um Aufnahme in die Party („name“, „job“, „sailing“, „Golden Hind“, „sea“, „repairs“, „join“). Man fragt Leodon nach Captain John. Sie sagt, der Captain sei zur anderen Seite der Welt gefahren, um sich den Gargoyles anzuschließen. Außerdem erwähnt sie, daß ihr während einer Schiffsreise ein geflügelter Gargoyle begegnet sei, der ihr den Schinken vom Tisch geklaut habe und wieder verschunden sei. Diese Aussage paßt genauso wenig zu den bisherigen Erfahrungen mit den Gargoyles wie jene von Mandrake. Sind Gargoyles nun die grausamsten Monster dieser Welt oder doch nicht? Vielleicht gibt es ja mehrere Gargoyle-Rassen? Leonna meint, daß Captain John nach Hythloth hinunter gefahren sei, um einen Weg zur anderen Seite der Welt zu finden und dabei so viele Gargoyles wie möglich zu töten. Seit seinem Aufbruch sei er nicht mehr gesehen worden.

Am selben Tisch sitzt Captain Elad. Er hat gehört, daß Captain John von den Gargoyles zurück nach Hythloth verschleppt worden sei, („sank“, „Bordermarch“, „shaking“, „earthquake“, „British“, „underworld“, „rescued“) und ein anderer Captain namens Fox meint, Captain John wollte in der Unterwelt die Gargoyles aufsuchen, sei aber aus Angst gleich geflohen, als er den ersten von ihnen zu Gesicht bekommen hatte („name“, „job“, „world“, „painting“, „john“, „underground“, „gargoyles“). Alle bestätigen aber, daß Captain John seit seinem letzten Aufbruch nicht wieder zurückgekehrt sei.

In der oberen Ecke der Taverne sitzt ein Mann, der sich Homer nennt. Er gehörte zur Mannschaft von Captain Hawkins, der im Besitz der größeren Hälfte der silbernen Tafel sein („Hawkins“) soll. Sobald man ihn nach der Tafel fragt („tablet“), wird Homer sehr mißtrauisch und vorsichtig. Er schwört, keinen Ton zu sagen, solange man nicht der Diebesgilde angehöre. Homer scheint aber etwas wirklich Wichtiges über die Tafel zu wissen. Seine Aussagen und Hinweise sind – verglichen mit den anderen – noch am konkretesten, und deshalb stelle ich das Rätsel um Captain John vorerst zurück und folge der Spur von Homer. Die Diebesgilde liegt versteckt hinter der Taverne. Man kann sie nur durch eine Geheimtür betreten, die sich in der Küche befindet (siehe Karte). Um die Geheimtür öffnen zu können, muß man erst den großen Topf beiseite schieben. Der Leiter der Gilde (er heißt Budo), sagt, daß man nur Mitglied werden könne, wenn man dafür sorgt, daß die Gesamtzahl aller Gildenanhänger gleichbleibt. Im Klartext bedeutet das, daß man ein anderes Mitglied zum Rücktritt zwingen muß. Budo schlägt vor, eine Frau aufzusuchen, die tief unten (genauer gesagt im dritten Level) in der Kanalisation von Britain haust und sie um den Rücktritt zu bitten. Damit habt Ihr einen festen Anhaltspunkt, dem ihr folgen könnt.

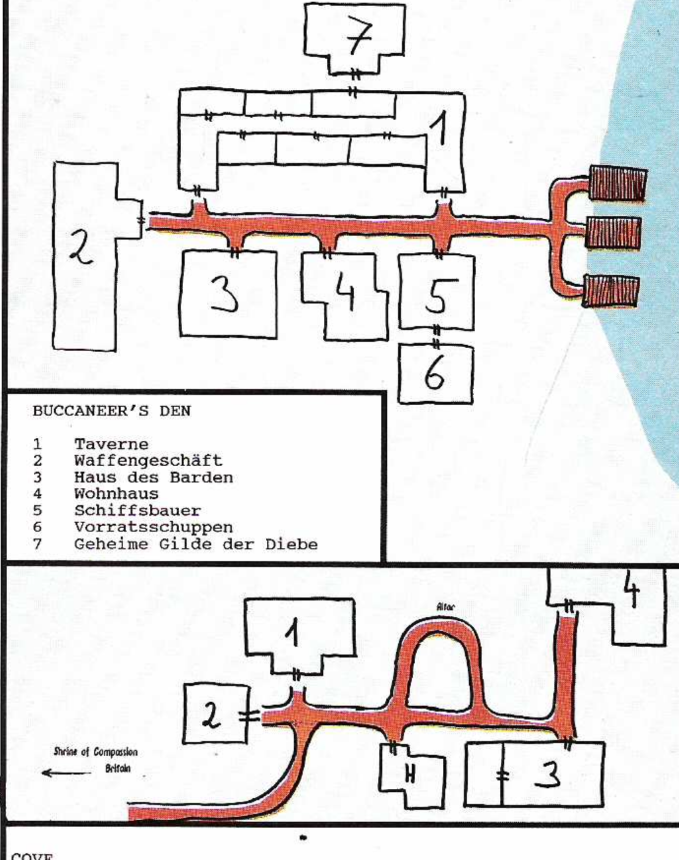
Ich werde hier nun enden – vorerst, wohlbemerkt. Denn wie es mit ULTIMA VI weitergeht, steht nicht nur in den Sternen, sondern sicher auch in einer der kommenden ASM-Ausgaben!

Hannes Kruppa



BRITAIN SEWERS LEVEL 1

1 Unterkunft von Daros (Bettler)
2 Hier befindet sich eine Leiter, die in einen engen Schacht führt. Sobald man die Wände des Schachtes absucht, entdeckt man eine Geheimtür, die zur Herberge der Stadt Britain führt.

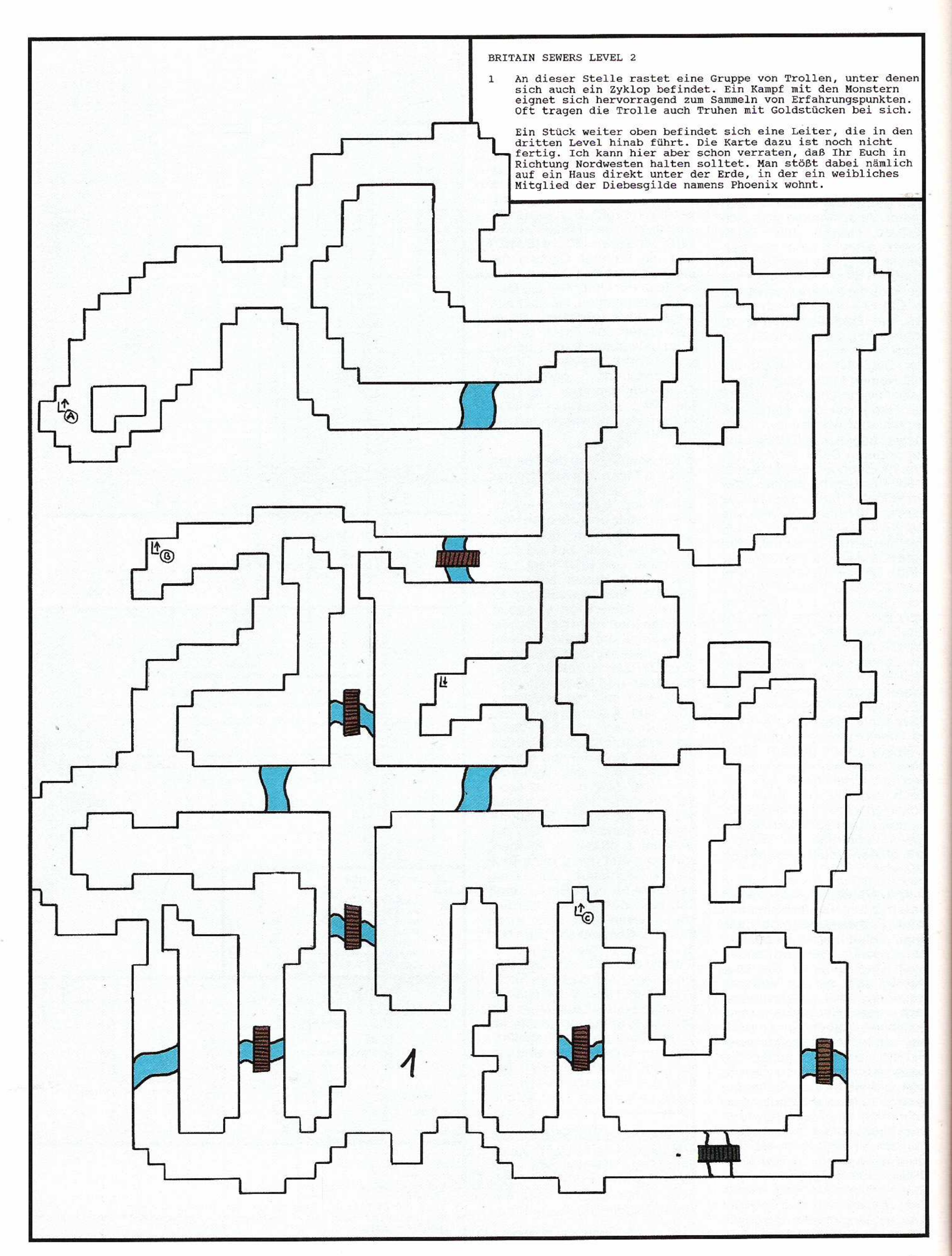


BUCCANEER'S DEN

1 Taverne
2 Waffengeschäft
3 Haus des Barden
4 Wohnhaus
5 Schiffsbauer
6 Vorratsschuppen
7 Geheime Gilde der Diebe

COVE

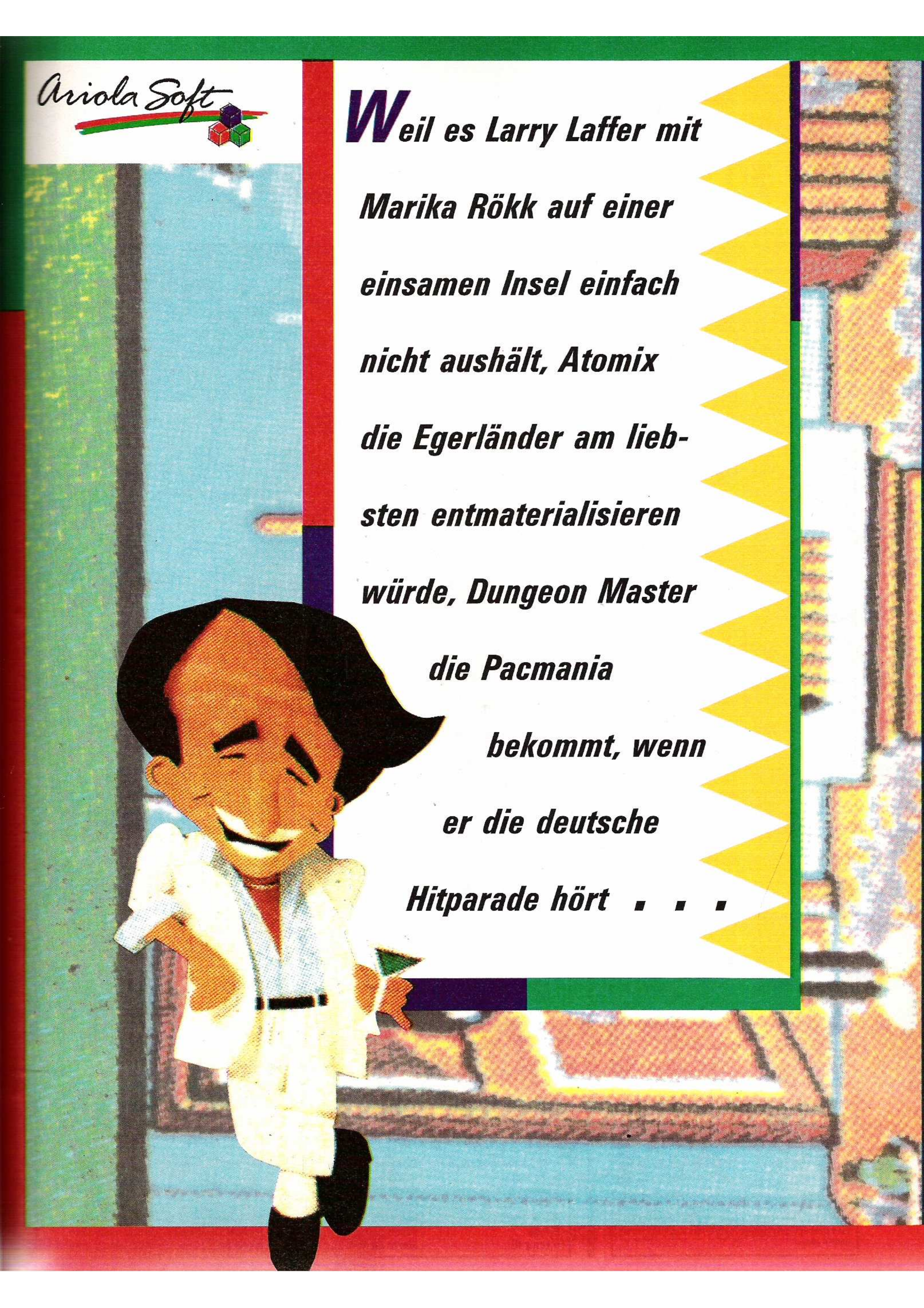
1 Verwaltungsgebäude der Stadt Cove
2 Brunnen
3 Haus der Heilerin, hier liegt der Ritter Gertan
4 Magier. Hier kann unter anderem der "Pickpocket" Zauberspruch gekauft werden.



BRITAIN SEWERS LEVEL 2

1 An dieser Stelle rastet eine Gruppe von Trollen, unter denen sich auch ein Zyklop befindet. Ein Kampf mit den Monstern eignet sich hervorragend zum Sammeln von Erfahrungspunkten. Oft tragen die Trolle auch Truhen mit Goldstücken bei sich.

Ein Stück weiter oben befindet sich eine Leiter, die in den dritten Level hinab führt. Die Karte dazu ist noch nicht fertig. Ich kann hier aber schon verraten, daß Ihr Euch in Richtung Nordwesten halten solltet. Man stößt dabei nämlich auf ein Haus direkt unter der Erde, in der ein weibliches Mitglied der Diebesgilde namens Phoenix wohnt.


Ariola Soft
Weil es Larry Laffer mit
Marika Rökk auf einer
einsamen Insel einfach
nicht aushält, Atomix
die Egerländer am lieb-
sten entmaterialisieren
würde, Dungeon Master
die Pacmania
bekommt, wenn
er die deutsche
Hitparade hört . . .



TOP 30 im August

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	4	Rainbow Islands	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
2	3	It came from the Desert	Amiga	Cinemaware
3	1	Rings of Medusa	PC/ST/C-64/Amiga	Starbyte
4	7	Player Manager	Amiga/ST	Anco
5	22	Tie break	Amiga/ST/C-64	Starbyte
6	5	Sim City	PC/Amiga/Mac/C-64	Infogrames
7	14	TV Sports Basketball	Amiga	Cinemaware
8	21	Pipemania	Amiga/PC/CPC/ST/C-64	Empire
9	–	Castle Master	Spectrum/PC/CPC/Amiga/C-64/ST	Domark
10	29	F-29 Retaliator	Amiga/ST	Ocean
11	wieder drin!	The Duel – Test Drive II	C-64/CPC/Amiga/PC	Accolade
12	–	Budokan	Amiga/PC	Electronic Arts
13	20	Leisure Suit Larry III	PC/Amiga	Sierra On-Line
14	25	Atomix	C-64/ST/PC/Amiga	Thalion
15	9	Falcon F-16	ST/PC/Amiga	Spectrum Holobyte
16	28	E-Motion	Amiga/ST/CPC/C-64/Spectrum	U.S. Gold
17	2	Indiana Jones (Adventure)	PC/ST/Amiga	Lucasfilm/R.A.
18	30	Midwinter	ST	Rainbird
19	–	Manchester United	ST/Amiga	Krisalis
20	12	North and South	ST/Amiga/PC	Infogrames
21	16	Full Metal Planete	Amiga/ST/Mac	Infogrames
22	17	Drakkhen	ST/Amiga/PC	Infogrames
23	–	Klax	C-64/CPC/Spectrum/Amiga/ST	Domark
24	23	Future Wars (deutsch)	Amiga/ST	Delphine/Palace
25	18	Cabal	C-64/Amiga/ST	Imagine
26	8	Xenon II – Megablast	ST/Amiga/PC	Image Works
27	13	Block Out	Amiga/PC	California Dreams
28	–	Escape from the Planet …	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Domark
29	6	Oil Imperium	C-64/Amiga/ST/PC	ReLINE
30	–	Chaos strikes back	ST	FTL/Mirrorsoft

Top Ten/C-64

1 Rainbow Islands	Ocean
2 The Duel	Accolade
3 Sim City	Infogrames
4 Pipemania	Empire
5 Tie break	Starbyte
6 Rings of Medusa	Starbyte
7 Cabal	Imagine
8 Castle Master	Domark
9 Great Courts	Ubi/Blue Byte
10 Hard Drivin'	Domark

GEWINNSPIEL

Da offensichtlich alle anderen von uns etwas „entliehen" haben, sind wir zu dem Entschluß gekommen, auch mal „rüberzulinsen". Ab sofort verlosen wir an dieser Stelle Monat für Monat Soft- und Hardware für jedes System! Wir beginnen in diesem Monat mit den Konsolen. Schickt uns einfach Eure persönliche TOP 30 (ASM, Kennwort: TOP 30, Postfach 870, 3440 Eschwege), und Ihr nehmt automatisch an der Verlosung teil.

Diesmal schmeißt der Münchener Konsolenspezialist EC-ELECTRONICS folgende Games „in die Menge": Je zweimal GALAGA 88 (PC-Engine), PACLAND (PC-Engine), GOLDEN AXE (MEGADRIVE), DODGEBALL (PC-Engine), CYBER CORE (PC-Engine), MR. HELI (PC-Engine), TIGER ROAD (PC-Engine).

Einmal haben wir das Megagame SUPER SHINOBI FÜR Euch ergattern können.

Top Ten/ST

1 Rainbow Islands	Ocean
2 Player Manager	Anco
3 Tie break	Starbyte
4 F-29	Ocean
5 Castle Master	Domark
6 Rings of Medusa	Starbyte
7 Klax	Domark
8 Escape from …	Domark
9 Midwinter	Rainbird
10 Atomix	Thalion

Top Ten/Amiga

1 It came from the desert	Cinemaware
2 Rainbow Islands	Ocean
3 Rings of Medusa	Starbyte
4 TV Sports Basketball	Cinemaware
5 Tie break	Starbyte
6 Budokan	Electr. Arts
7 Castle Master	Domark
8 The Duel	Accolade
9 F-29	Ocean
10 Larry III	Sierra On-Line

Top Ten/EC-Electronics

1 Golden Axe	Megadrive
2 Cyber Core	PC-Engine
3 Afterburner	Megadrive
4 Super Shinobi	Megadrive
5 Sokoban World	PC-Engine
6 Power Drift	PC-Engine
7 Sokoban	Megadrive
8 Paranoia	PC-Engine
9 Darwin	Megadrive
10 Dodgeball	PC-Engine

Top Ten/PC

1 Budokan	Electronic Arts
2 Castle Master	Domar
3 Larry III	Sierra On-Line
4 Sim City	Infogrames
5 Falcon F-16	Spectr. Holobyte
6 Pipemania	Empire
7 Indy 500	Electronic Arts
8 Ski or Die	Electronic Arts
9 Colonel's Bequest	Sierra On-Line
10 Block Out	California Dreams



... wollen wir als United Software das bieten, was Sie wirklich interessiert:
Eine Vereinigung hervorragender, internationaler Softwarehäuser unter einem Dach.
Eine große Auswahl excellenter Unterhaltungssoftware vom komplexen Adventure bis hin zur anspruchsvollen Simulation.
Detaillierte Information durch Anzeigen, Public-Domain-Demoversionen, Aktionen im Handel und auf Messen.
Schnelle Hilfe bei technischen Problemen und Reklamationen.
Verbesserung des Qualitätsstandards in Zusammenarbeit mit den Software-Herstellern – und immer mit dem Blick auf die neueste technische Entwicklung.
THALION
CINEMAWARE
SIERRA
EMPIRE
Spectrum HoloByte
U.S. GOLD
ACCOLADE
GREMLIN
image works
u.v.a.
United Software
Das relevante Programm

SECRET SERVICE

Ich liege hier auf...

...meiner rosa Wolke, nur die Sonne über, dafür die gesamte Welt unter mir. Eine laue Brise streichelt sanft meinen Rücken, während ich darüber sinne, wie ich diesen Tag musevoll verbringen könnte. Ein Adler fliegt heran, wünscht mir einen guten Tag und schwebt entgegen der Sonne davon. Nach einer weiteren halben Stunde des Dösens wäscht mich ein milder Schauer. Unter mir sehe ich saftige, grüne Wiesen, endlos, nur hier und dort sind kleine Waldungen auf die sanften Hügel gestreut worden. Die gesamte Natur scheint nur flach zu atmen, und zwischen den Wolken, die um mich herum wie eine weit verstreute Schafherde am Himmel grasen, sickern die Sonnenstrahlen auf eine kleine Gruppe von majestätisch aufragenden Eichen, in denen eingebettet ein kleines, rustikales Haus steht. Ich setze zur Landung an...hm, vielleicht hatte das Aspirin diesen Morgen doch ein paar lustige Wechselwirkungen mit meinen Schilddrüsentabletten...oder ich komme jetzt in meine psychedelische Phase...oder mir ist schlicht und ergreifend nichts Lustiges eingefallen...und auch nichts Anderes. Dafür kennt Ihr alle den Spruch, der jetzt wieder kommt: Wenn Ihr noch was Lustiges (oder was Anderes) habt, dann schickt es uns. Tips und Lösungen werden selbstverfreilich auch angenommen. Die neue Adresse lautet: U.L.I. (U.ngemein L.aute I.ndependentmusik), Am Stad 35, 3440 Eschwege, oder, wie immer, ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege. Und tschüß! Euer Herr Ulrich.

CONTACT kennt eh Keiner. Hier die Passworte:
Level 2: *SHORTCIRCUIT*
Level 3: *ROLLINGSTONE*
Level 4: *NORTHAMERICA*
Level 5: *FRANCISDRAKE*
Level 6: *BLACKWOODELK*
Level 7: *PENNSYLVANIA*
Level 8: *BELLABAMBINI*
Level 9: *DONTUSEATARI*
Level 10: *EARLYMORNING*
Level 11: *GHOSTBUSTERS*
Level 12: *JUSTPASSWORD*
Level 13: *BRONTOSAURUS*
Level 14: *MIDNIGHTSTAR*
Level 15: *POWERMACHINE*
Level 16: *PINKYPANTHER*
Level 17: *DAGOBERTDUCK*
Level 18: *SCOTLANDYARD*
Level 19: *SESAMSTRASSE*
Level 20: *AMIGAFOREVER*

TG43L

Und jetzt irgendwelche Cheats zu **OPERATION THUNDERBOLT**, allerdings ohne Systemangabe.

In der Highscoreliste gebe man *SPECCY MODE* ein und feiere sich Einen. Außerdem kann man noch *EDOM TAECH* für unendlich viele Leben und *WIGAN NINJA* für unendlich viele Leben zusammen mit einem Levelcheat, den man mit *F7* aktivieren kann, anwenden.

Navid Nazemian

Fürs flaue **MOTOR MASSACRE** zwei Codewörter: *PIY* (für Level 2) und *RUT* (für Level 3). Nach der Eingabe der drei Buchstaben möge man bitte ein *Return* folgen lassen.

Michael Butenschön

Ist man bei **NORTH SEA INFERNO** mal von Gegnern umzingelt, macht man sich eine Seite frei und läuft den restlichen Gegnern einfach davon. Wenn sie auf dem Screen verschwunden sind, kann man sich wieder in die alte Richtung bewegen – die Terrors sind verschwunden.

Struwi

Weiter geht's mit **CLOWN 'O' MANIA** auf dem beigen Amiga: Im fünften Level sollte man sich durch bloßes Drübergehen die Zahl *023* besorgen – man bekommt ein Zusatzleben. Ebensolches geschieht, wenn man in Level fünf und sieben die Flächen (welche?) blau färbt. Na denn...

Uli Reinhold

Bei **NEWYORKWARRIORS** auf dem Amiga fängt man zuerst einmal an zu ballern und drückt dann *R*. Nun fängt man von vorne an, hat dafür aber unendlich viele Laserschüsse.

Iwan Flury

Und so gewinnt man bei **SIM CITY** (zumindest C-64) aus Wasser Land (Wein wäre doch viel besser...) machen kann: Zuerst einmal legt man über das betroffene Wasser Stromleitungen. Danach wählt man im *Desaster Menu* die Option Fire und zündet die vorher gelegten Stromleitungen an. Nachdem das Feuer durch Drüberbaggern gelöscht worden ist, hat man dort, wo früher Wasser war, das schönste Land.

Christian Bügenburg

Und nun ein bißchen Konsole und Handheld:

1. Ein Geheimraum bei **CASTLEVANIA** auf dem Gameboy: Am fünften Seil im ersten Level klettert man durch die Steine nach oben. Dort befindet sich ein Geheimraum mit einigen Extragegenständen.

2. Levelanwahl bei **GOLDEN AXE** auf dem Mega Drive: Zuerst wählt man den Arcade-Mode. Während der Spielerauswahl hält man das Joypad nach links unten. Die drei Charaktere kreisen nun auf der Handfläche. Jetzt muß man *B* und *Start* gleichzeitig drücken. In der linken, oberen Ecke erscheint eine *1*. Man kann nun die Level von 1-8 einstellen.

3. Endgegner-Kill-Cheat bei *TATSUJIN* auf dem Mega Drive: Um die Endgegner mit nur einer Bombe zu zerstören, sollte man, kurz nachdem man die Bombe geschmissen hat, den Pausenknopf drücken. Nun wartet man drei Sekunden (21, 22, ...) und drückt zweimal nacheinander *Start*. Das wiederholt man solange, bis der Endgegner schlapp macht.

4. Geheimgang bei **RAMBO III**: Im zweiten Level gibt es einen Geheimgang, der einem ein schnelles Entkommen sichert. Zuerst befreit man die Geiseln, die sich links befinden. Danach befreit man die Geisel rechts oben. Genau dort, an der linken Wand, legt man drei Bomben, die das Restliche zuverlässig erledigen. Nun gelangt man in aller Ruhe zum Exit, ohne noch stundenlang im Labyrinth rumzulatschen.

Hans-Jürgen Grahl/Dynatex

Wenn man **DIE HARD** auf dem C-64 besitzt (USA-Eigenimport?), kann man sich die Endbilder ansehen, indem man *LOAD„EP",8,1* in seinen geliebten Rechner tippt und ein herzliches *Return* zum Besten gibt.

Daniel Nink

Kenn' ich die Baustelle...**ROLLER COASTER RUMBLER**.

Hier ein paar Levelcodes:
Level 2: *AAAGGG*
Level 3: *ALIENS*
Level 4: *COFFEE*
Level 5: *ZARNIE*
Level 6: *FRIGHT*
LEVEL 7: *TERRER*

Daniel Meier-Behrmann

Und jetzt Pokes für den C-64, alle mittels Modul einzugeben:
GHOSTBUSTERS II: *POKE 2261,173*
TOOBIN': *POKE 31929,173: POKE 1094,153*
CABAL: *POKE 9905,189*
GHOULS 'N' GHOSTS: *POKE 10798,165*

M. Wacker/M. Butenschön

Im Titelbild von **NINJA WARRIORS** drückt man *Caps/Lock* (und läßt die Taste auch unten). Wenn man auf unendliche Energie steht, tippt man sodann *MAY THE FORCE BE WITH YOU.* Wer mehr auf unendliche Credits abfährt, kann ja auch *CHEDDAS* eingeben. Letzten Endes kann man auch *WARP FACTOR ONE, MR SULU* eingeben und durch Druck einer der Tasten 1-6 in den entsprechenden Level kommen. *Return* muß nie gedrückt werden, die Spaces sollte man nicht vergessen. Ist man endlich mit allem fertig, nimmt man *Caps/Lock* wieder raus und macht sich ran.

Martin

Jetzt zur Sicherheit noch ein bissi zu **TOWER OF BABEL:**

Turm A:
Zapper: links drehen, zweimal geradeaus, rechts drehen, zurück, geradeaus, links, geradeaus, rechts, zurück, Feuer, zurück, rechts drehen, geradeaus, links drehen, zweimal vor, rechts drehen, zurück, zweimal links drehen, vor.
Grabber: zurück.
Pusher: links drehen, zweimal vor, rechts, Feuer.
Grabber: zweimal Feuer.

Turm B:
Zapper: links drehen, Feuer, geradeaus, rechts drehen, viermal geradeaus, links drehen, zurück.
Grabber: geradeaus.
Zapper: zweimal rechts drehen, zweimal geradeaus, rechts drehen, geradeaus und weg.
Grabber: zurück, warten, geradeaus, warten, Feuer.

Turm C:
Grabber: rechts drehen, zweimal geradeaus, rechts drehen, zurück, warten, bis man den weißen Block sieht, wenn der Block vorbei ist, geradeaus.
Zapper: Geradeaus, rechts drehen, links drehen.
Grabber: zweimal rechts, geradeaus.
Zapper: zweimal links drehen, zurück, die hüpfende Figur umpusten.

Kay Krüger

Passworte zu **JUMPIN' JACKSON**? Game A: *KAYLEIGH, ALCHEMY, OCTOBERON*; Game B: *TANGRAM, INCUBUS, SIRIUS.*

Sonny

FIGHTER BOMBER auf dem Amiga: Als Namen 'Buckaroo' eingeben, und schon kann man alle Missionen selektieren ...

CRYSTAL FEVER auf dem C-64: Wenn man die Option *Replay a Level* angewählt hat, muß man das Wort *BRIAN* eingeben. Nun sollte die Zeitanzeige aufblinken, und man kann mittels Feuerknopf an einer beliebigen Stelle weiterspielen (Ich hab zwar keinen Schimmer, was das bringen soll, aber was solls).

PARANOIA COMPLEX auf dem Amiga: In ein Terminal gehen (wo man Foodcards programmieren kann usw.) und dort die Tasten *TVCU* drücken. Gibt massig Credits!! Für alle Modulbesitzer: Bei der Adresse $C0E20B steht die Anzahl der Leben . Mit einer bestimmten Bot-Extension gelangt man in den Farbcomputer und kann dort verschiedene Sachen manipulieren:
Blau groß: Lotterie.
-mittel: Lotterie.
-klein: man wird einen Level aufgestockt.
Grün groß: Das Licht geht aus!
-mittel: Account.
-klein: bringt Kohle.
Grau groß: Man ist sofort auf Level grün!
-mittel: Credits Abzug.
-klein: Nächster Level.
Rot gross: Bot kaputt.
-mittel: Clone Reproduction.
-klein: Die eingelegte Diskette wird formatiert (Programmierer werden immer seltsamer ....).
Gelb groß: Selbstzerstörung.
-mittel: Punkteübersicht.
-klein: Credit-Abzug.

Und so funktioniert der Cheat zu **LEAVIN' TERAMIS** (zumindest auf dem Amiga; wenn nicht, dann vielleicht auch auf dem ST). Man gebe im Spiel (also während des Spiels!) WHO IS THE BEST? (mit allen Spaces und mitsamt Fragezeichen!) und (zur Sicherheit) ein Return ein.

Nun kann man mit den Funktionstasten die Waffen, und mit den (normalen) Zahlungstasten die Levels anwählen. Alles easy!

Torsten

Für alle USA-Eigenimportler ein bißchen Tip zu **DIE HARD** (C-64): Wem dieses Game ein bißchen zu schwierig ist, der sollte einfach mal in $41AE eine $2C schreiben. Gibt unendlich Energie!

Der gute Johnny schafft's bei **MIDWINTER** auch alleine! Er schnallt sich die Bretter unter und begibt sich gen Osten, weicht den Feinden gut aus, borgt sich den (oder einen?) Buggy und nimmt Sprengstoff mit. Nun pirscht er sind flinks ins Hauptquartier, bringt den Sprengstoff an, zündet ihn ... Gewonnen! In einer guten halben Stunde hat er's schon erledigt.

Hannes

Die Passwörter für **PRO BOXING SIMULATOR** lauten:
STEADY EDDIE – PARTY,
DIRTY LARRY – TALON,
FAST FREDDY – SWORD,
RONNIE RAZOR – LUCKY,
DEADLY DAN – UNION.

Hans Schlager

Falls sich jemand für die Paßwörter von **JUMPIN' JACKSON** interessiert, kann er sie hier für alle Ewigkeit nachschlagen. GAME A: ROCKNROLL, NOISES, TENEBRE. GAME B: SYNTHE? FUNK, ELVIS. Für die echten Freaks: Die Paßworte liegen bei $1EC90

Frank Wockenfuß

SONIC BOOM für alle Systeme: Wenn man die Disk in den Toaster steckt, erhält man geschmolzenen Plastikschmadder, den man in den nächsten Mülleimer werfen kann .....

Mehr und mehr und mehr und mehr... Modulpokes für den C-64:

RAINBOW ISLANDS: POKE 29535,189
DOUBLE DRAGON 2: POKE 46537,173: POKE 46553,173
STRIDER: POKE 35259,173
FAST FOOD DIZZY: POKE 20405,173
FANTASY WORLD DIZZY: POKE 9652,173
FUTURE BIKE SIMULATOR: POKE 5719,165
GHOULS 'N' GHOSTS: POKE 10798,165 (unendl. Leben), POKE 13860,165 (unendl. Zeit), POKE 16019,173 (Pflanzen schießen in entgegengesetzte Richtung)
CHASE H.Q.: POKE 36702,173 (unendl. Turbos)
TURBO OUTRUN: (unendl. Zeit für Levels), POKE 16034,173 (Level 1-4), POKE 16005,173 (Level 5-8), POKE 16034,173 (Level 9-12), POKE 16055,173 (Level 13-16)
[...]RMALYTE: POKE [...]9891,173

Mike Wittig



SIM CITY? PC? Gute/r Frau/Mann! Elek hat festgestellt, daß es nach den Anfangsinvestitionen schwer ist zu Geld zu kommen. Dieser Tip ist allerdings nur für alle diejenigen, die mal zwecks des Studiums der Einflüsse von Großprojekten, wie z.B. vier oder acht Flughäfen o. Ä., über ein praktisch unbegrenztes Kapital verfügen möchten. Dazu benötigt man einen abgespeicherten Spielstand und ein Programm wie den DOS-Debugger. Dann geht man folgendermaßen vor:

```
- debug
- n drive/path/„Name“
- l
- e 0D25 ff 00 00
- n drive/path/cheat.cty
- w
- q
```

„Name" steht hier für den Namen des Spielstandes, den man cheaten möchte (das '.CTY' nicht vergessen!).
Es kann nun vorkommen, daß der Compi beim Datum Mist baut, aber was soll's.

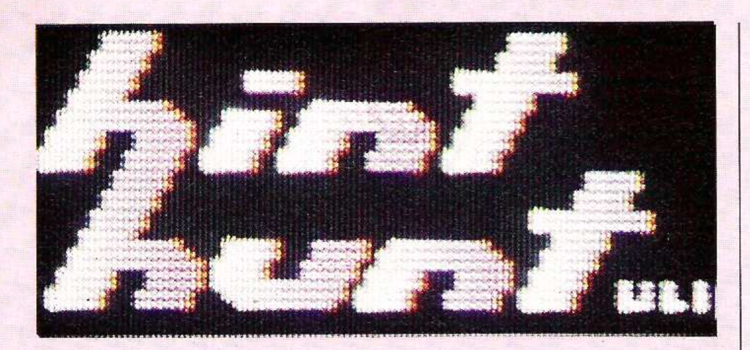
Elek Kenyeres

Wir sind mit ein bißchen Zeug für den guuhden allden Schneider eingedeckt worden:

ARKANOID II: Im Titelbild hält man die Tasten F, Q, D und W gedrückt und startet dann das Spiel. Wenn man nun irgendwann ESC drückt, wird man in den nächsthöheren Level versetzt.

GHOSTBUSTERS II: Im ersten Level des Spiels (Szene mit dem Kabel und den Händen, etc.) geht man einfach in den Pause-Mode und tippt AYKROYD. Das sollte mal gut helfen.

M. Pröger



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Zwecks Vernichtung der Langeweile hat sich irgend so ein Alien **PLANETFALL** vorgenommen. Wie man das aber kennt, ist der arme Kerl hängengeblieben. Folgende Fragen:
1. Muß man vor Betreten der Rettungskapsel irgendetwas tun?
2. Wie kommt man in die dunklen Räume?
3. Was hat es mit dem *mural* auf sich?
4. Wie kommt man in den Computer, ohne daß Floyd abnippelt?
5. Worum geht es im Computer überhaupt?
6. Gibt es im mitgelieferten Tagebuch auch nur einen beachtenswerten Hinweis?

Auf grauem Papier eine Frage zu **BATMAN – THE MOVIE**: Wie grabscht man sich im letzten Level den Joker vom Helikopter?

Die alten Sierras finden einfach kein Ende. Hier noch zwei Fragen von Jürgen Hein, und zwar zu **KING'S QUEST I & II**. KQ I macht den Anfang:
Auf einer Insel ist der Gnom, der nach seinem Namen fragt. Antwortet man richtig, erhält man Bohnen, antwortet man dreimal falsch, bekommt man einen Schlüssel, mit dem man in den Berg gelangt. Wie bekommt man beides?

Und jetzt kommt KQ II: Wozu braucht man das Schwert?

Hardy Bruning aus Unoomshoop hat noch immer das Problem mit **PHANTASIE III** und der *Plane of Light*. Den *C2*--Code hat er bereits, doch er knallt die Transportsequenz nicht (Ziemlich einfach: Es gibt in den *Chambers of Chronos* zwei „spiralförmige" Gänge; am Ende des einen kann man den Transportcode eingeben, und am anderen Ende wird der Transport durch Knopfdruck ausgelöst. Der zweite benötigte Code lautet *C2+*).

Cheats oder modullose Pokes zu folgenden C-64-Titeln sucht Günner B.: **DNA WARRIOR**, **WEIRD DREAMS**, **E-MOTION**, **BLACK TIGER**, **HAMMERFIST**, **TURRICAN** und **TOMCAT**

Und diese Fragen kommen von Michael aus Immenstaad: Wie besiegt man den Zauberer und den Drachen bei **SHADOWGATE**? Gibt's einen Cheat zu **SIDEWINDER**?

Musel & Mr. Kanister suchen Tips zur *Tank Buster*-Mission von **F-16-COMBAT PILOT**. Außerdem würde es sie interessieren, wie man bei **STARFLIGHT** der Weltraumpolizei abhauen kann.

Zoff gibt's bei HERO'S QUEST. Thomas Wackers Problem beginnt mit der Beschaffung des Schlüssels, den man benötigt, um in die Festung des *Warlocks* zu gelangen, welche durch den Antwerp oder den Troll bewacht wird. Der Schlüssel zur Tür, welche zwischen den Felsen verborgen liegt, befindet sich im Besitz eines Räubers, den man erledigen muß. Genau Letzteres bereitet Probleme, da es nicht gelingt, diesen Kerl mit dem *Flame-Dart*-Spruch unschädlich zu machen. Der Räuber wehrt die Feuerblitze ab und bewirft die Spielfigur mit Dolchen, was ihr einen flotten Tod beschert. Was macht Thomas falsch?

Jetz' kommt der Jörni von 'er Alm mit Fragen zu **DRAGON WARS**: Wie kriegt man den Drachen von Lansk dazu, daß er sein *Gem* rausrückt?
Wo findet man Zaton?
Wie erweckt man Lanac'toor wieder zum Leben?
Wie schafft man die Räume vom *Magic College*?
Was kann man (außer Ausräumen) mit der *Dwarven Clan Hall* anstellen?

Und noch so'n Alien, diesmal mit 'ner Frage zu **BAAL**. Wie kommt man an dieser grünen, pfeilschießenden Schlange vorbei, und wie an diesem einfüßigen, ebenfalls pfeilschießenden Idioten?

André und Alexander verzweifeln. Bei **SPHERICAL** auf dem C-64 schaffen sie den 37.Level nicht im Zweispieler-Mode. Wer schafft es auch nicht?

Kommen wir zu *Tommy Tomate*, der bei der **BLOODWYCH**-Data Disk rumklemmt. Im fünften Level kommt er nicht mehr weiter. Da hilft auch kein Knopf und auch nicht Jim!

Mit Nintendo auf dem Trip... Michael Maibaum hat Fragen zu **SIMON'S QUEST**.
Gibt es eine Möglichkeit, ohne den Fährmann über den Fluß zu kommen? Stimmt es, daß der Fährmann am Todesfluß Knoblauch liebt? Wenn ja, wohin bringt er einen dafür? Nach der Stadt Aljiba ist ein kleiner Friedhof. Hier bekommt man unter Mithilfe der knoblauchanbauenden Werke den Silberdolch. Wie kommt man über das Wasserloch, welches sich hier befindet? Wozu dient der Diamant?

Tausende von Lesern werden nach wie vor im Park von Bains erschossen (**POLICE QUEST II**). Was kann der versierte Polizist dagegen tun?

Ebenfalls Tausende und Abertausende von Abenteurern gucken dumm aus der Wäsche, wenn es darum geht, bei **BLOODWYCH** in den *Chaos Tower* zu gelangen. Wer hilft? Unsere Lösung tat's anscheinend nicht...

WOLFMAN (C-64): Grrrr! Einer kommt immer noch nicht aus dem verdammten ersten Raum raus! Who can help?

DRAGON'S LAIR II (Amiga): Wie schafft Björn S. man den letzten Level?

TREASURE ISLAND DIZZY (Amiga): Peter P. fragt: 'Was zum Teufel mache ich mit dem blöden Pogo-Stick, und wie komme ich an den Fackeln im Raum mit der Falltür vorbei?'

So, und hier kommt die intelligenteste Frage zu **ZAK MKKRACKEN**, die wir je bekommen haben (und das mehrfach, ach, was sag' ich! Vielfach!). Diesmal kam sie aus Oyten, und sie lautet: „Wie sind die *Exit Visa Codes* bei der ST-Version, oder wie kann man sie umgehen?". Tja, was für eine Frage! Hier kommt die Antwort: Die Visa-Codes bekommt man ganz leicht – man muß sich nur ein Original kaufen!

AUF DER SUCHE NACH DEM VOGEL DER ZEIT befindet sich Daniel Lindemann. Er kann die Schrift im Tempel des Vergessens nicht lesen. Wer kann's? Braucht man den dritten Charakter, den man im Gebiet des Grauwolfs findet? Wie kann man Ramors Horn stehlen? Wo ist der Vogel der Zeit? Und dann noch 'ne Frage zu **DEMON'S TOMB**: Was muß man tun, nachdem man alle Gegenstände des Grabes gerettet hat?

Holly schafft bei **WONDERBOY 1** auf dem kleinen Sega das *Labyrinth ohne Ende* nicht. Wozu ist das Leitlicht *Ruby*? Wie schaltet man es ein?

Weiter springt's mit Claudia aus Braunschweig. Sie hat Sorgen mit **LABYRINTH**, weil sie nämlich bis zum *Castle of Goblin King* kommt, aber dort nicht hinein. Wie schaut's?

Rainer Krier hat ein Nintendo-Problem: Er schafft es bei **CASTLEVANIA** nicht, das Monster nach Dracula zu besiegen (da gibt's noch eins?). Wie geht's, wenn's geht?

Immer wieder **SHADOWGATE**! Wie kommt auch Wilfried Hasecke nach dem *Mirror Room* weiter (er wird immer von der Brücke zurückgeworfen oder so...)? Welchen Sinn haben die Falltür/Leiterrest und das Loch im Boden? Wie beseitigt man die *Landslide (die Felsen)*, die die Treppe beim Wasserfall blockieren? Und dann gleich noch **UNINVITED** hinterher: Wie verhindert man die „geistige Übernahme"? Was hat es mit den kleinen, roten Wesen auf sich?

Und wieder einer, der nicht zurecht kommt. Karsten Kulzer kommt mit der Kanone bei **RINGS OF MEDUSA** nicht klar. Wie kann man gegnerische Schiffe versenken?



CGA Atzbach kommt bei **BUDOKAN** nicht an dem Fritzen mit der Sichel vorbei. Wer kennt hier eine angemessene Taktik?

Irgendjemand, der einen Brief mittels einer Schreibmaschine verfaßt hat, will bei **MYTH** nicht vorankommen. Wie kommt er an das vierte Teleport-Icon, welches hinter dem Lavasee liegt?. Wie (oder wo?) bekommt man andere Extrawaffen als Feuerbälle?

Bei **LEGEND OF DJEL** soll's irgendwo einen geheimnisvollen Schatz geben. Doris S. wüßte gerne, wo der wäre! Außerdem würde sie sich bei **MEWILO** gerne mal das *theatre* von innen ansehen.

GOLD RUSH: Wie vertauscht man die beiden Mules?

Kennt Ihr Ulrich Spannbauer? Ich auch nicht! Trotzdem hier seine Frage zu **HERO'S QUEST**: Nachdem er dem Bär das Essen gegeben hat, kommt er zum Kobold. Den kann er allerdings nicht bezwingen, weiß der Teufel, warum! Er spielt als Fighter und wartet auf die rettende Antwort!

... und ein paar Antworten

Machen wir gleich mit **ULIMA 5** weiter: In den zweiten Level des Doom-Dungeons kommt man mittels einer Leiter. Die Geheimtür befindet sich unten links (im ersten Level). Das Chaos Sword läßt sich, ebenso wie das Jewel Sword nur zum Kämpfen benutzen. Das Love Sword tötet sofort jeden Gegner, läßt sich allerdings nur einmal benutzen.

Martin Meier

Die zweite Antwort geht heute an Michael Schiener, und sie betrifft sein **SPACE QUEST**-Problem:
Nachdem man dem Roboter in der Waffenkammer die *Sarien ID Card* gegeben hat und der Roboter die Waffe holt, läuft man blitzschnell zum Ende des Tisches, wo zwei merkwürdige Büchsen (Granaten) stehen. Man nimmt sich eine von ihnen, und zwar so, daß der Roboter nichts davon merkt.
Mit der Waffe und der Granate macht man sich jetzt auf den Weg in den nächsten Raum, welcher derjenige ist, in dem man den *Star Generator* von oben sieht. Man stellt sich in die Mitte des Raumes, so daß man unter dem Wächter steht, und wirft ihm die Granate vor die Füße (*throw grenade*).
Danach kann man sich auf den Weg machen, den toten Wächter zu untersuchen. Man kann nicht verhindern, daß man hierbei stolpert, d.h. man muß jetzt, wenn man irgendwo einen *Sarien*, sehr schnell schießen. Gegen den Wach-Droiden, der ab und zu einmal aufkreuzt, ist man mit seiner Waffe allerdings hilflos. Hier hilft nur ein Rückzug!
Ist man im *Star Generator Room* angekommen, durchsucht man den (toten) Wächter und findet eine Fernsteuerung. Aus lauter Langeweile drückt man den *Off*-Button, und das Sicherheitsfeld des Generators verschwindet. Dies ist die Gelegenheit, sich den Generator einmal genauer anzusehen. Besonders interessant ist das *panel*. Man muß nun nur noch die richtigen Zahlen eingeben, und das Spiel ist gelöst.

Stefan Schröder

In Ausgabe 3/90 befand sich eine Frage zu **Y's**. Hier kommt, nach kurzer Wartezeit die Antwort: Das dritte Buch befindet sich bei Sarah. Den *Roda-Seed* muß man an den 'Triangelbaum' nahe der Höhle stellen. An einem anderen Baum dieser Art findet man jetzt das *Silver Sword*.

ohne Namen

Anscheinend gibt's einen Cheat zu **CABAL** auf dem Amiga: Drückt man nach Erscheinen des Auswahlmenüs und einmaligem Drücken der linken Maustaste *F4* so bekommt man unendliche Leben.

Daniel Meier-Behrmann

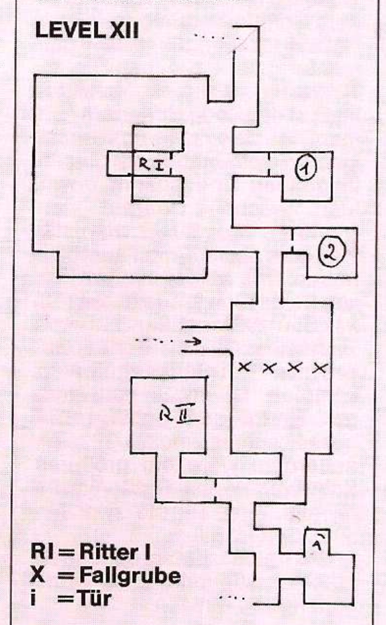
Und dann die Sache mit dem Kämmerlein, dem privaten – na, bei **ULTIMA V** halt. Um dort also hineinzukommen, braucht man magische *Skull Keys*. Die kriegt man entweder bei *Kristi* für den Wucherpreis von 100 G für fünf Stück oder in Minoc, ganz links in einem alten Baum (fünf Stück umsonst). Mit Hilfe eines solchen Schlüssels kann man also die Tür öffnen bei diesen Japanern. Was man in der Kammer machen muß, wird aber nicht verraten. Nur soviel: Es ist zur Lösung des Spiels unumgänglich!

Patrick Lamprecht

So betritt man die Pyramide des Prinzen Hazlhulk...Hazulhken: Genau von Süden. Wenn man damit Probleme hat, ist es ziemlich sichere Methode, sich nach dem Mond zu orientieren.

Patrick L.

Und weil's so schön ist: **DUNGEON MASTER**! Wie man bei den zwei Rittern weiterkommt? Eigentlich ganz einfach: Man sehe sich die Karte an, betätige Schalter *A* und lasse somit Ritter I (*R I*) frei. Der Ritter folgt einem immer, also lockt man ihn in Raum 1, wo man ihn einfach einsperrt. Dieselbe Prozedur führt man mit Ritter II und Raum 2 durch. Noch etwas: Bevor man das tut, sollte man die Räume 'entleert' haben.



Es gibt aber auch einen Trick, die Ritter im Kampf zu besiegen. Man läuft einfach immer ein Feld weiter, wenn sich der Ritter nähert (also immer kurz warten, und wenn der Ritter näherkommt, wieder einen Schritt machen). Irgendwann (und das kann dauern) wird es dem Ritter zu blöd, und er geht nicht mehr weiter. Nun kann man hingehen, ihm eins über die Birne ziehen und sich schnell wieder entfernen. Diese Taktik funkt leider nur in Gängen, d.h. man muß den Ritter einen Gang entlang locken, bis er nicht mehr weiter kann. Was dann passiert, dürfte wohl klar sein.

Thomas Götz

Ein anderer User (aus Düsseldorf) schwört auf diese Methode: Ritter mit Zauberkasten einfrieren und mit Diamantenklingen zurichten, oder die Türen benutzen.

Und dann wurden auch die Fragen zu **ODYSSEY** beantwortet:
Die Vogelspinne wird man los, indem man *Schuett Spinne in Sand* eingibt.
Das Faltboot findet man, wenn man auf dem Feld mit dem Baum erst *Fuenf W Baum* und dann *Grabe* eingibt.
Den Jaguar tötet man mit dem Messer, das man bei einer genaueren Untersuchung des Strandes findet.
Das Pulver entzündet man, indem man auf dem Feld östlich der Schlucht *Untersuche Weg*, Zuende Zuendschnur und *Verliere Behälter* eingibt. Danach wird man auch die Kannibalen los.

Matthias Belz

Ganz kurz zu **STORMLORD**: Der Honigtopf ist für die Bienen, der Regenschirm ist gegen die Regentropfen.
Etwas länger zu **UNINVITED**: Man muß die Büste mit *Specan Heafod Abraxas* 'bezaubern' um die Tür zu öffnen. Für den Kobold muß man einen Keks auf den Boden legen – viel Spaß beim Suchen!

Stefan



Weiter im Text mit Tips zu **STAR COMMAND**:
Am besten nimmt man 1 Esper, 2 Soldaten, 1 Mariner und 4 Piloten.
„P" nur auf Pilot trainieren.
„C" auf Pilot und Code Breaking, Mariner auf Scout und Heavy Arms trainieren.
Den ersten Soldaten auf Heavy Arms und Explosives, zweiten Soldaten auf Heavy Arms und Chemical Weaponry spezialisieren.
Den dritten und vierten Piloten auf Light Arms und Gunner, Esper auf Med., Light Arms und Esper (?). Personen am Anfang nur leicht ausrüsten, da nur 80% zurückgezahlt werden.
Das Schiff durchschnittlich ausrüsten. Dem Mariner sollte man einen Motion Detector geben, das erspart Ärger. Die Gebäude sind für alle Missionen gleich, jedoch die Koordinaten für Treffpunkte können verschieden sein.

1. Mission: Einfach, daher kein Kommentar. Basis (31, 27).
2. Mission: Suchen und ballern.
3. Mission: (Protect Miners) Wie 2.Mission. (28, 26) Star 1, Planet 2.
4. Mission: Blackbeard in Space Station (31, 27). Die Lösung ist oben links in der Station. Einfach ein bißchen mit dem Computer spielen. 25000 Creds gibt es noch unten rechts. Man muß aber kämpfen und braucht eine Chemical Torch.
5. Mission: (Followed back by two Pirate Privateers / (26, 28)) Ballern!
6. Mission: (Blackbeard's Basis) Jetzt wird es haarig! Vor dieser Mission sollten die Personen 1-6 gut ausgerüstet werden, ebenso das Schiff. Es gibt zwei Wege, wenn man in der Basis ist. In der Bar (11, 23) einen „six U-235 Super Nova" kaufen und in die Maschine füllen, oder die Spielmaschine in die Luft jagen und mit vielen, vielen Chemical Torches die Türen öffnen (150.000 Points). Hat man das, kommt das nächste Hindernis (Blackbeard). Der Fight gegen diese Typen (1 Blackbeard und 1-5 Pirate Commanders) ist echt mühsam. Man geht am besten so oft rein, bis nur ein Pirate Commander dabei ist. So hat man die Chance, alle lebend herauszubringen. In dem kleinen Raum warten noch 50.000 Creds, die man mitnehmen muß.
Zu Hause gibt es noch eine Menge Kohle. Jetzt die Kämpfer 1-6 sehr gut ausrüsten. Danach kommt nur noch das Schiff dran, also keine Creds sparen. Das müßte dann so aussehen:
Armor (alle): Surface Effect Stasis Armor.
Waffen: 5-Coil Laser / 2 Compression Laser / (2,5 mm Gauss Rifle)
Einer sollte einen Panzerjäger (leider schwer) nehmen, das ist die beste Waffe.
Explosives: Neutronen-Granate. Chemicals: Caustic Mist Bomb.
Alle: Oxygen Mask, Cylinder und Enviroment Suit.
Wenn möglich jeder: Integral Helm Sight.
Auch sollte einer einen Radiation Detector nehmen.
Was übrig bleibt, kann man dem Schiff einverleiben.
7. Mission: (Fungus) Kein Kommentar.
8. Mission: (Princess Versilda) Im Bild des Long Scanners sah man bei der 7. Mission einen kleinen Spiralnebel. Auf diesen fliegt man und scannt down. Man wechselt darauf den Standort. Hier sucht man die Planeten ab, natürlich auch daneben. Das Mädel meldet sich von selbst. Ich fand sie auf (23, 21) Star 2, Planet 2.
9. Mission: (Space Probes) Gegen die zwei Säcke muß man kämpfen. Ist etwas langwieriger. Bringt den Schiffsarmor besser auf maximal!
Außerdem wäre ein größeres Schiff von Vorteil. Fight: Aim, Fire, Aim, Fire, bis die zwei hin sind. Das ist alles.
10. Mission: Entsprechenden Planeten suchen und „c" drükken. Relativ einfach.
11. Mission: Sich in der Basis nach rechts durcharbeiten. Hier steht ein Computer, und im Süden befindet sich eine Geheimtür. Um diese zu öffnen, geht man so vor: „Use it" betätigen, und für die erste Zahl gibt man nichts ein, einfach Return. Für die zweite Zahl gibt man „0" ein. Die Tür ist offen.
Dahinter wieder den Computer usen. Zum Beenden der Mission gibt man beim anderen Computer die Zahlen 150 und 20 ein. Jetzt ab nach Hause.
12. Mission: (Psychic Anomoly) The Maze: Schaut es Euch erst genau an, bevor Ihr wie die Irren rumrennt, denn die Gegner sind nicht ohne. NW: Anomoly. Von hier geht der Weg ungefähr bis in die Mitte des Raumes (links), dann Richtung SE in die Ecke. Die anderen Ecken sind leicht erreichbar. Habt Ihr die Gems, dann nichts wie zurück nach NW und ab nach Hause.
13. Mission: The Bar (notwendig: 10.000 Creds, Chemical Torch) Im kleinen Schuppen die Türe öffnen und eine Flasche Dosnebian Brandy nehmen. Dann in die Bar nach oben links und spielen. Wenn die „Lizard" nach Brandy fragt, „YES" eingeben und weiterspielen. Sobald sie umkippt, den Schlüssel nehmen und in die Lizard Fregatte gehen. Das war es! Ach ja, im äußersten linken, unteren Schiff gebt Ihr den Code 2468 ein, und 5000 Creds sind Euer.
14. Mission: Rein in den Bunker und nach Süden gehen, aber nicht in den untersten Raum, das ist tödlich. Also nach rechts und hoch. Den Drohnen nimmt man die Tuning Fork ab. In der Kammer im NE gibt man „vibrate" ein und nimmt das Beiboot. Auch sollte man den use-Befehl verwenden. Den Gang nach rechts nehmen und als Passwort "THP" eingeben. In den Computer gibt man „detornate" (oder vielleicht doch „detonate"?) ein. Das ist alles. In der Eingangshalle findet man außerdem noch 30.000 Creds.
15. Mission: Fight! Vielleicht bei (24, 25) Star 2, Planet ?
16. Mission: Anomoly: Dead Gem (7,8)
Station: Weg nach links bis zur Tür, die nach links führt und gen Süden. Die Eggs nehmen und zurück zur Tür. Den Weg nach Süden gehen, die Tür, die nach Norden führt benutzen und weiter nach rechts. Wenn man nach Norden geht, kommt man ins Gefängnis. Hieraus befreit man sich, indem man die „wires" benutzt und sie mit der Tür verbindet. Weiter nach Norden und die erste Tür nach links nehmen. Hier legt man die Eggs in das Nest. Darauf öffnet sich im Süden eine Tür. Man nimmt das Dead Gem und geht zurück zur Anomoly.
17. Mission: (letzte Mission) Suchen und kämpfen. Dann gibt es erstmal Medaillen.
Man sollte wenn möglich eine Corvette haben, die billige tut's auch. Als Laser empfehlen wir die Thunderbolt-Plasma Cannon / Light Plasma Cannon und die Antimatter Missile, Armor auf 999 setzen, gute Schilder! Missilekiller auf 25% und Defense Hardware auf 60%. Viel Glück!
Bei Eingaben in den Computer sind nur die ersten drei Buchstaben maßgebend. Hat man Todesfälle in der Squad zu verzeichnen, so verläßt man die Station, worauf das Automapping die Fallen oder sonstiges registriert. Danach bootet man neu. Tritt man wieder in die Station ein, so sind die Fallen nicht mehr vorhanden. Somit ist jedem klar, daß Clonen reine Geldverschwendung ist.

Jürgen und Ruben.



Tips und so zu **FULL METAL PLANET**. Machen wir kein großes Trara, sondern sprechen wir über den besten Standort des Raumschiffes:
Eine fast unschlagbare Position erhält man, wenn man sich auf der zentralen Insel plaziert, und zwar südlich des unteren Gebirgszuges. Die Station sollte man so drehen (2. Mauste), daß man drei Seehäfen erhält. Hier kann man die Station sehr gut absichern. Nach Norden funktioniert das wegen des Gebirges mit Panzern fast lükkenlos. Nach Süden ist das Unterfangen etwas schwieriger, denn der Südturm geht, je nachdem wo der Gegner steht, meist sehr schnell flöten. Man kann es durch Ausnutzen des Großen Haufens **(???; die Red.)** dem Gegner sehr schwer machen, die anderen beiden (Türme?) zu zerschießen. Das Erz erhält man durch fleißiges Herumschippern mit dem Lastkahn; am besten lädt man die Gezeitenkrabbe auf, fährt in erzreiches Gebiet (mit genug Abstand zum Gegner), produziert Schürfkrabben, holt sich damit Erz, verlädt es auf den Lastkahn und bringt es so zur Station.

Taktische Hinweise:
a) Wichtigkeit der Fahrzeuge (pers. Ansicht):
1) Die Gezeitenkrabbe
2) Der Große Haufen
3) Der Ladekahn
4) Die Kanonenboote
5) Die Panzer
6) Die Schürfkrabben
Je nach Taktik und Standort kann dies etwas anders aussehen.
b) Wenn man den Großen Haufen oder einen auf einem Gebirge stehenden Panzer lückenlos mit anderen Panzern oder Kanonenbooten umstellt, erhält man einen Abwehrriegel, den man nur noch mit zwei großen Haufen durchdringen kann (vorausgesetzt es ist kein anderes, noch befahrbares Gebirge in der Nähe).
c) Stellt man einen Großen Haufen zwischen zwei Geschütztürme der Station (ein auf einem Gebirge stehender Panzer tut's auch), wird es dem Gegner ziemlich schwer gemacht, die Station zu beschießen, aber Vorsicht: Nie den Großen Haufen ungedeckt lassen, er ist ein sehr beliebtes Ziel.
d) Eine goldene Regel: Wenn man attackiert und seinen Rückzug vergißt, wird man vom Jäger zum Gejagten. 25 oder mehr Bewegungspunkte sind für solch eine „Schlag-zu-und-hau-ab-Taktik" sehr dienlich.
e) Man kann Wege um die Station verkürzen, wenn man einlädt und wieder auslädt, anstatt drumherum zu fahren. Genauso kann ein Lastkahn prima als Brücke funktionieren.
f) Will man zwei Einheiten günstig wohinbringen, und eine Schürfkrabbe steht in der Nähe, so ist dies kein Problem. Man lädt die Einheiten auf die Krabbe und fährt sie so weiter. Das hilft kostbare Punkte sparen.

Was nicht in der Anleitung steht:
a) Die Ladung eines Lastkahns läßt sich mit nur zwei Punkten in die Station schaffen, wenn man den Kahn in die Station schafft und wieder auslädt; die Ladung wird automatisch ausgeladen (Das ist natürlich nur sinnvoll, wenn der Kahn zwei oder mehr Einheiten geladen hat). Das kann man beim Computer abgucken, aber (!) es geht auch umgekehrt. Man kann einen Lastkahn voll beladen und ausladen mit nur einem Punkt, wenn man zuerst den Kahn mit der ersten Maustaste anklickt, ihn mit der zweiten Maustaste vergrößert, ebenfalls mit der zweiten Maustaste die Ladung anklickt, die man laden will (Panzer, Krabben, Brücken) und den Kahn nun raussetzt.
b) Vorsicht, wenn man als Gegenspieler „Cheater Hijacker" auswählt, er klaut sehr gerne fremde Gezeitenkrabben oder Große Haufen; sie verschwinden einfach vom Bildschirm!.

Wolfgang Hübner

Unter Umständen gibt's doch einen Cheat zu **OIL IMPERIUM** auf dem C-64. Ich hab' nämlich eben einen Zettel gefunden, auf dem dies stand: *OIL IMPERIUM, C-64: Run/Stop, Control +Pfeil nach links.* Hatten wir das nicht schon mal?

Bei **DIE DUNKLE DIMENSION** ist anscheinend 'ne Schraube locker. Im *Schatzhöhlen*-Labyrinth ist der Rückweg aus dem achten Gewölbe versperrtt, da eine Leiter fehlt. Diesen Fehler kann man einfach reparieren. Man lädt das File *DDD.TWMN* von der dritten Seite, gibt *POKE 7463,3* ein, löscht das alte File und spichert nun mittels *SAVE„DDD.TWMN",8* das reparierte File ab. Um ganz sicher zu sein, würde ich aber vorher eine Sicherheitskopie anlegen und in meinen Tresor einschließen, und das sowieso nur, wenn der Fehler auch auftritt (vielleicht gibt's ja bereits eine neue Version).

Holger Kuhn

Für alle Leute, die noch immer **HARD 'N' HEAVY** auf dem Amiga spielen: Man läßt alle Leben bis auf eins über den Jordan gehen. Nun läßt man den Timer laufen. Kurz bevor er auf *00* springt, tut man selbiges in eine Grube, damit man auch sicher sein kann. Nun verliert man zwei Leben auf einmal, der Computer knallt's nicht, und gibt einem 99 Leben. Jetzt muß man aufpassen, daß man kein Extraleben bekommt.

Jörg

Und das hier soll ein Cheat zu **KLAX** auf dem Amiga sein (könnte auch auf ST funktionieren). Um einen Level weiter zu kommen, gebe man *TILDE* ein und drücke die Taste *3.* Um sich gleich den letzten Level betrachten zu können, gibt man *TILDE* ein und drückt die Taste *4* (man beginnt in Level 100).

Dennis Rethage

Kommen Sie! Sehen Sie! Eine schöne Fahrt, eine schnelle Fahrt! Das gefällt, das macht Laune, wenn der... CPC wieder loslegt! Cheats und so:
SHORT CIRCUIT: Um in Level zwei zu gelangen, drücke man die Tasten *OCEAN.*
BATMAN – THE MOVIE: Im Spiel *ED209* drücken, und man wird in den nächsten Level gebeamt.

RENEGADE III: Im Titelscreen IQT drücken, um unendlich Leben zu bekommen.

GEMINI WING, die Passwörter: *THESTART, EYEPLANT, WHATWALL, GOODNITE, SKULLDOG, BIGMOUTH und CREEPISH.*

VENDETTA (C-64): Bei diesem Spielchen war das Trainermachen gar nicht so einfach, da der Programmierer ab und zu überprüft, ob ein solcher eingebaut wurde. Aber wo ein Wille ist, ist auch ein Weg, hehehe! Hier nun ein 27facher Trainer, Modul vorausgesetzt!

Unendliche Energie:

Level 1+2:	Level 3+4:	Level 5+6:	Level 7:
Poke $8669,$eb	$9116,$e9	$92e3,$e9	$Ba41,$e9
Poke $8670,$00	$9117,$00	$92e4,$00	$Ba42,$00
Poke $8671,$ea	$9118,$ea	$92e5,$ea	$Ba43,$ea

Unendliche Munition:

Level 1+2:	Level 3+4:	Level 5+6:	Level 7:
Poke $6bf4,$24	$6e83,$24	$6fcd,$24	$6ffe,$24

Unendlich Granaten:

Level 1+2:	Level 3+4:	Level 5+6:	Level 7:
Poke $857e,$24	$902b,$24	$91f8,$24	$9e78,$24

Unendlich Zeit:

Level 1:	Level 2:	Level 3:	Level			
4:	Level 5:	Level 6:	Level 7:			
$9e05,$2c	$9137,$2c	$9e96,$2c	$9137,$2c	$A2bc,$2c	$9137,$2c	$Ab91,$2c
$9e08,$24	$913a,$24	$9e99,$24	$9138,$24	$A2bf,$24	$913a,$24	$Ab94,$24

Unempfindlich gegen Schüsse:

Level 1:	Level 3:	Level 5:	Level 7:
Poke $97da,$eb	$97f0,$e9	$9a23,$e9	$A460,$e9
Poke $97db,$00	$97f1,$00	$9a24,$00	$A461,$00

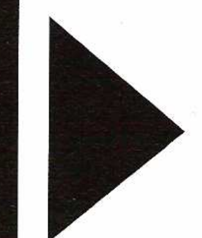
Peter Parker!

Gegner stirbt nach einem Treffer:
Level 1:
Von $Ad12-$Ad1d mit $0b füllen.
Level 3:
$Ad41-$Ad4c,$0b,
Level 5:
$B182-$B18d,$0b
Level 7:
$Ba14-$Ba1f,$0b

Viel Spaß beim Durchspielen!

BE BALL (PC-Engine): Wer hier einmal die Endsequenz sehen möchte, ohne sich vorher durch alle 50 Levels zu kämpfen, sollte als Paßwort *810062* eingeben ...

★ ★ ★
★ ★

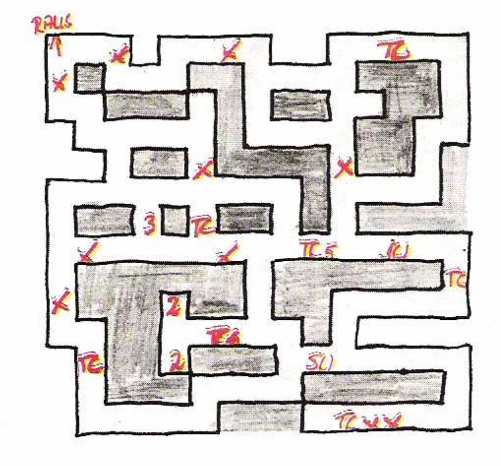


Singin' in the Rain...Cheats zu **SPLATTERHOUSE** auf der PC Engine: Es gibt für alle, denen das Spiel zu einfach erscheint, einen *Hard*-Modus. Zum Anwählen drückt man im Titelbild solange (oder so oft?) *Select*, bis ein *Hard* erscheint.
In das Stage- und Music-Menü kommt man, wenn man nach *Run* im Titel-Intro (Regen und Blitze) dreimal *Select* drückt und beim dritten Mal den *Select*-Knopf gedrückt hält. Nun drückt man das Steuerkreuz nach links und drückt zusätzlich noch Knopf I (also drei Knöpfe zusammen). Wenn man hier nochmal *Select* drückt, kommt man ins Music-Menü.

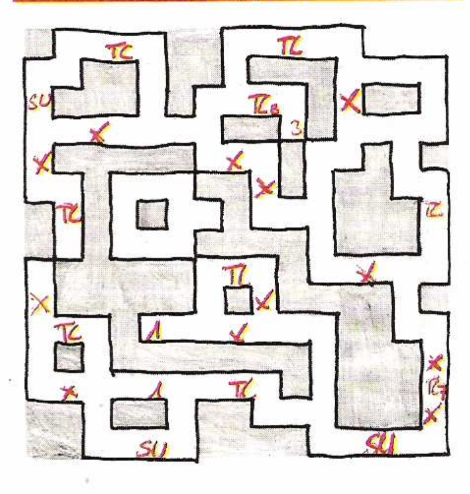
S.T.

LEGEND OF BLACKSILVER

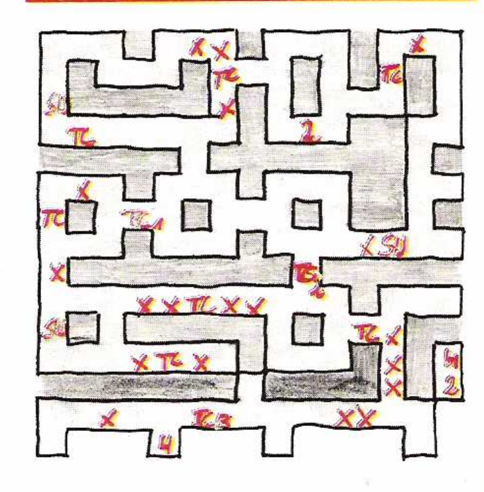
1. LEVEL



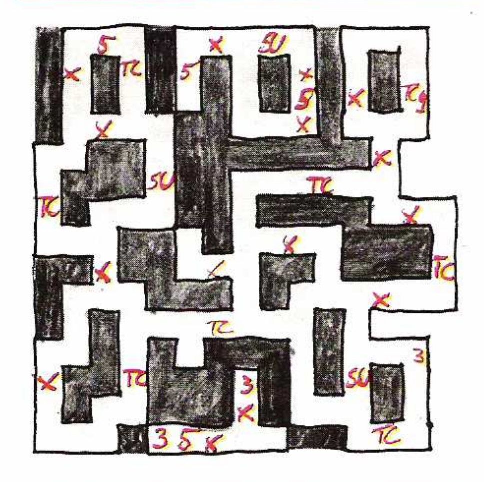
2. LEVEL



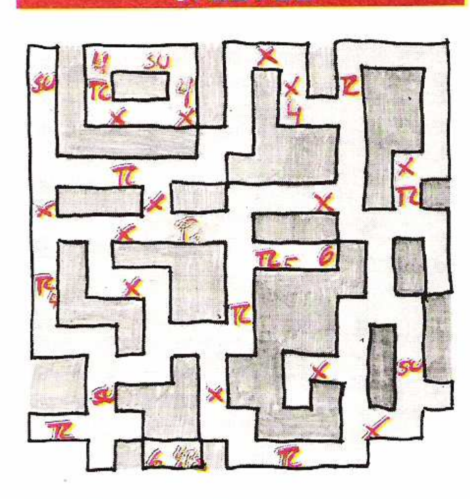
3. LEVEL



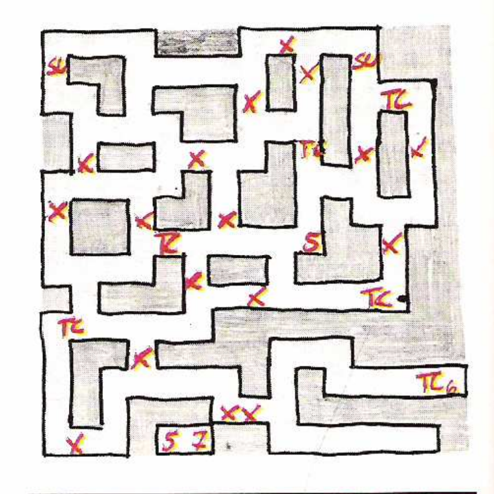
4. LEVEL



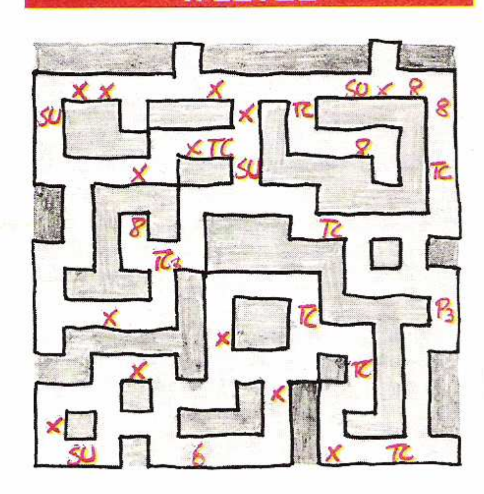
5. LEVEL



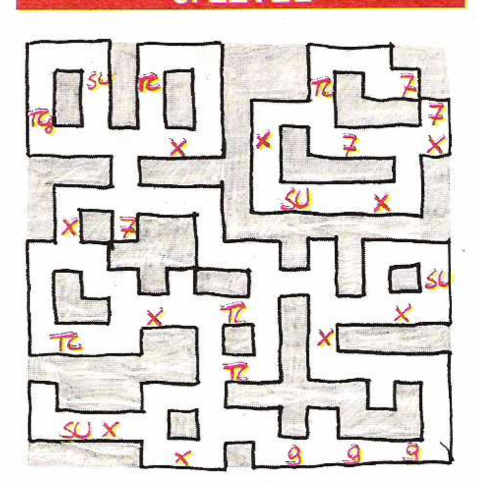
6. LEVEL



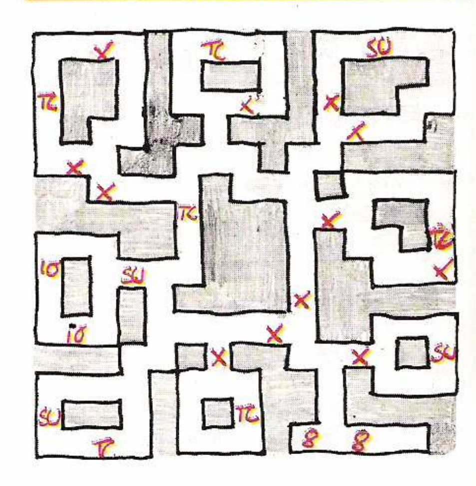
7. LEVEL



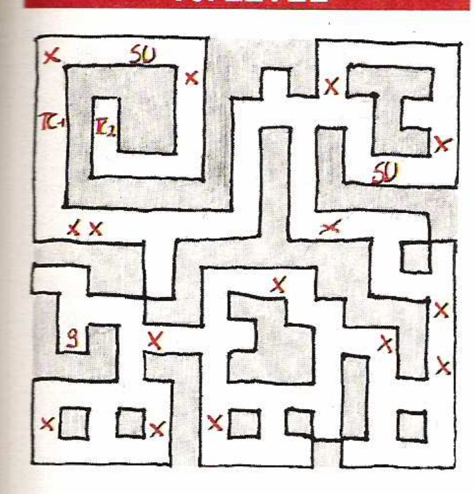
8. LEVEL



9. LEVEL



10. LEVEL

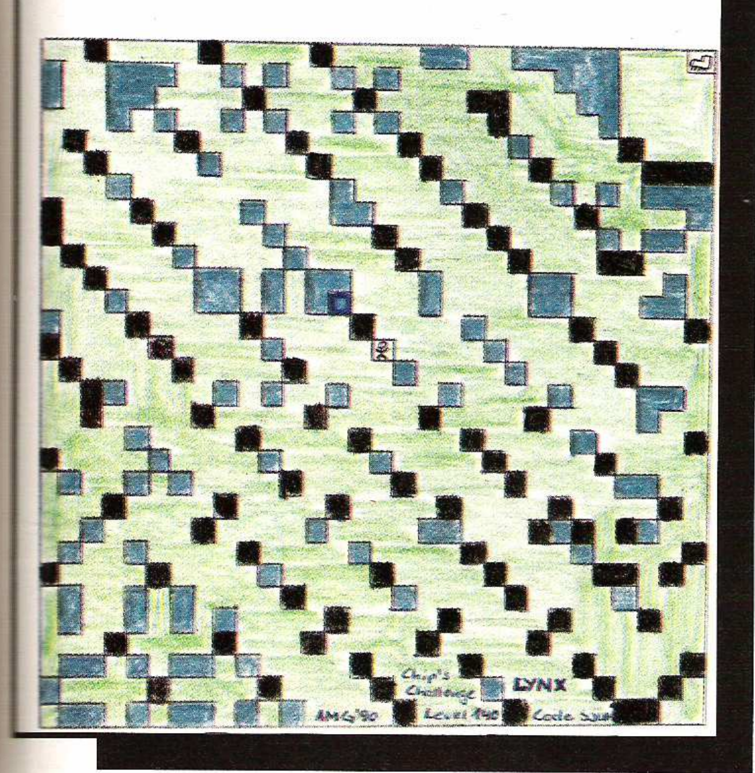


Ihr werdet's nicht glauben, und fassen könnt Ihr's auch nicht! Hier kommen sie, die endgültig letzten Karten zu **LEGEND OF BLACK-SILVER**. Was dabei nicht überraschen dürfte: Es sind die *Pits of Blackmire*. Hier die Legende:

X = Trap
SU = Small Urn
TC = Treasure Chest
Die Ps dürft Ihr diesmal selber rausfinden. Eingezeichnet sind sie, aber ihre Wirkungen sind nicht dabei.

Millionen über Millionen Levelcodes zu **CHIP'S CHALLENGE**, wahrscheinlich sogar geordnet. Machen wir mal los:
BDHP, JXMJ, ECBQ, YMCJ, TQKB, WNLP, FXQO, NHAG, KC-RE, VUWS, CNPE, WVHY, OCKS, BTDY, COZQ, SKKK, AJMG, HMJL, MRHR, KGFP, UGRW, WZIN, HUVE, UNIZ, PQGV, YVYJ, IGGZ, UJDD, QGOL, BQZP, RYMS, PEFS, BQSN, NQFI, VDTM, NXIS, VQNK, BIFA, ICXY, YWFH, GKVD, LMFU, UJDP, TXHL, OUPZ, HDQJ, LXPP, JYSF, PPXI, QBDH, IGGS, PPHT, CGNX, ZMGC, SJES, FCJE, UB-XU, YBLT, BLDM, ZYVI, RMOW, TIGW, GOHX, IJPQ, UPUN, ZIKZ, GGJA, RTDI, NLII, GCCG, LAJM, EKFT, QCCR. MKNH, MJDV, NMRH, FHIC, GRMO, JINU, EVUG, SCWF, LLIO, OVPJ, UVEO, LEBX, FLHH, YJYS, WZYV, VCZO, OLLM, JPQG, DT-MI, REKF, EWCS, BIFQ, WVHY, IOCS, TKWD, XUVU, OJXR, RPIR, VDDU, PTAC, KWNL, YNEG, NXYB, ECRE, LIOC, KZQR, XBAO, KRQS, NJLA, PTAS, JWNL, EGRW, HXMF, FPZT, OSCW, PHTY, FLXP, BPYS, SJUM, YKZE, TASX, QRLD, JMWZ, FTLA, HEAN, XHIZ, FIRD, ZYFA, TIGG, XPPH, LYWO, LUZL, HPPX, LUJT, VLHH, SJUK, MCJE (letzterer Code ist für Level 141).
Als Ergänzung hierzu sieht man noch die Karte für Level 140, der verdammt schwierig ist. Der Code lautet *SJUK*. So, jetzt wünschen wir Euch viel Spaß beim Spielen und so weiter und so fort.

AMG '90



Hier sind ein paar weitere Lösungsmöglichkeiten für **HERO'S QUEST**. Bei der 99%-Lösung von Hannes Kruppa blieben noch einige Lösungswege offen:
Um in die nördliche Höhle zu gelangen, muß man bekanntlich an dem Ogre vorbeikommen. Dabei empfiehlt es sich, immer an ihm vorbeizurennen, um wertvolle Magicpoints zu sparen (der Kämpfer und der Dieb müssen sowieso am Ogre vorbeirennen). In der Höhle ist ein großer Bär angekettet. Um an ihm vorbeizugelangen, kann der Magier einen Calm-Zauber sprechen. Hier ist es wieder möglich, Magicpoints zu sparen. Man gibt dem Bären eine seiner Essensrationen (give ration), und das Tier läßt den „Helden" durch. Diesen Weg müssen der Kämpfer und der Dieb anwenden, da beide nicht über Magie verfügen. In der Koboldhöhle muß man sich den Schlüssel des Kobolds holen. Die Truhe mit dem Gold kann sich nur der Magier holen. Es ist aber nicht nötig, sich das Gold sofort zu holen, denn man kann später wiederkommen, um die Truhe zu erbeuten.
Um dem Bären die Fessel zu lösen, muß man ihn wieder mit einer Essensration beruhigen. Nach der Befreiung des Bären hat man meistens Health- und Staminapoints verloren. Diese füllt man mit den Healingpotions wieder auf. Im ganzen Spiel werden oft solche Potions gebraucht. Sie sind in Flaschen abgefüllt, die man der Heilerin zurückgeben kann. Für jede Flasche gibt's ein Silberstück (give flask).

Wenn man am dritten Tag in dem Busch vor dem Hauptquartièr der Räuber ist, kann der Magier einen Calm-Spruch sprechen, damit der Minotaurus vor dem Tor einschläft. Der Kämpfer und der Dieb müssen Steine aufnehmen (get rocks) und sie auf den Minotaurus werfen (throw rocks). Man muß ihn ca. 200 mal treffen, bis er nicht mehr unter den Sterblichen weilt. Danach kann man ihn durchsuchen und findet 50 Silberstücke (search body).

Der Magier kann das Tor der Räuberburg mit einem Zauberspruch öffnen. Der Kämpfer muß rohe Gewalt anwenden, um das Tor zu öffnen (force gate). Nach mehreren Versuchen springt das Tor auf, und man gelangt in das Innere der Burg. Der Dieb kann sich den Gewaltakt ersparen, denn er öffnet das Tor mit seinem 'Pick Lock'.

Um im Spiel eine gute Figur abzugeben, sollte man alle 3 Charaktere mischen. Dazu wählt man am Anfang den Kämpfer. Danach verändert man ihn im Menü folgendermaßen: Magicpoints werden erhöht (+10), Pick Lock (+10), Kletter u. Wurfpunkte erhöhen.
Jetzt kann man sich Zaubersprüche kaufen und wie der Dieb nachts in der Stadt einbrechen. Dazu muß man sich aber erst einen Pick Lock und eine Diebeslizenz aus der Diebesgilde holen. Danach kann man ungestört die Bewohner des Dorfes berauben. Man kann sich in der Burg vom Waffenmeister trainieren lassen. Die Spielfigur besteht aus allen 3 möglichen Charakteren und hat dadurch bessere Chancen beim Überleben.
Viel Spaß noch beim Spielen...

K.B.
and three guys from Maximegalon...



VENDETTA muß schon mal sein! Hier ein Lösungsvorschlag:
Gegenstände werden außer in Level 3 beim Betreten eines Raumes durch Kreuze angezeigt.
Level 1: Zu Beginn gleich den Mann plattmachen und den Seitenschneider nehmen. Rechts oben schlägt man die Tür ein und nimmt sich die Munition, Handgranaten und das MG. Man verläßt den Raum jetzt wieder und begibt sich nach links, um den dortigen Gegner mittels einer Handgranate 'auszubomben'. Im nächsten Bild klettert man die Leiter hoch und schlägt die Tür ein. In den nächsten Räumen, im letzten ist eine Halskette, findet man: zwei Videokassetten, eine MP, eine Diskette, ein Codebuch, einen Autoschlüssel, eine Halskette, Munition und eine Waffenkarte (zum Computer gehen, wo man das Codebuch (rot) findet, und dort benutzen. Es erscheint eine Codezahl, die mit Hilfe der Diskette eingegeben wird. Wenn man alles eingesammelt hat, geht man zurück und die Leiter hinunter. Den Gegner im nächsten Bild (von der Leiter aus nach links) schießt man



platt. Nun benutzt man den Autoschlüssel mit dem F-40.
Level 2: Autofahrt
Level 3: Den ersten Gegner erschießen, dann im selben Bild zur Tür gehen und sie einschlagen. Im Computerraum etwas (?) aufnehmen und zum F-40 zurückgehen.
Level 4: Autofahrt
Level 5: Gleich zu Beginn den Mann plattmachen, dann die Tür einschlagen und hineingehen. Wenn man jetzt die Maske aufnimmt, wird man unsichtbar (was für ein Unsinn!). Nun kann man unbesorgt bis zum Flugzeug gehen. In selbigem entsorgt man die drei Gegner. Im Cockpit nimmt man das 'Etwas' vom Kasten und entschärft dann die Bombe, die sich hinter der Nichte befindet, mit dem Seitenschneider. Dabei ist diese Reihenfolge sicher von Bedeutung: rot, gelb, blau.
Level 6: Autofahrt
Level 7: Ballern, was das Zeug hält, zurückgehen, bis man einen Mann findet, der am Boden liegt. Vor ihm kniet man sich hin, und das Spiel ist gelöst...

Michael Schirmag



Ein Tip zu RAINBOW ISLANDS auf dem C-64: Wenn man kurz vorm letzten Credit rumkrebst, muß man *Run/Stop* und dann *Home* drücken. Danach bearbeitet man die F7-Taste.
Good Luck! BLS

```
SPUR:00 SEKTOR:01 SEITE:0 DEV:A  Befehl eingeben:
0000 564F4C33 01000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0020 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0040 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0060 00000000 924A040A 04040404 040400C8 FF00FF00 FF00FF00 00000000 00000000
0080 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
00A0 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
00C0 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
00E0 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0100 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0120 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0140 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0160 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
0180 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
01A0 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
01C0 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
01E0 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
```

Charaktermanipulation zu CHAMBERS OF SHAOLIN (ATARI ST)
Man sollte sich eine Charakterdisk mit einem Charakter erstellen und sich mit einem Diskmonitor den Bootsektor (Track 0, Sektor 1, Seite 0) ansehen. Hier sollte man die eingekreisten Bytes durch FF ersetzen. Beim nächsten Spiel mit diesem Charakter müßte STRENGTH, ATTACK FORCE, DEFENCE FORCE und CONSTITUTION jeweils 255 Punkte haben.

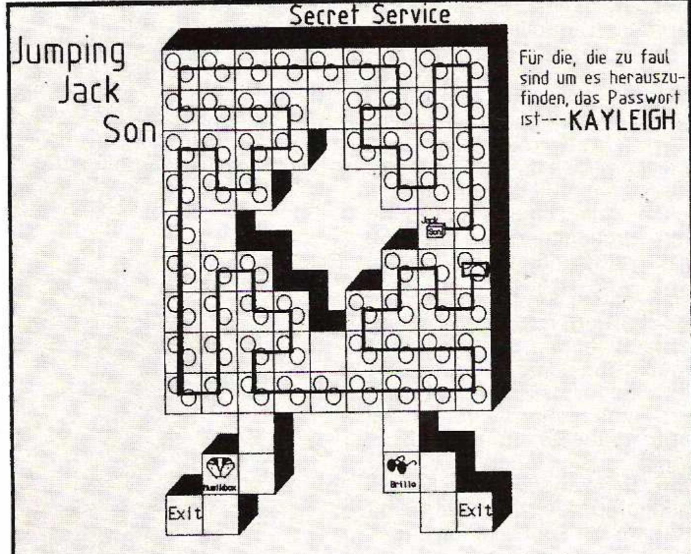
GLOBULUS-CODES!!!

Hier sind die Codes für alle Level (20 sind es) von Globulus! Sie wurden auf einem AMIGA erspielt. Die Anführungszeichen müssen nicht mi eingegeben werden.

Level 2: "9s5omUW!"
Level 3: "D5x&S8WU"
Level 4: "zuWq2tOn"
Level 5: "Dw4AcF4p"
Level 6: "zSC2eODS"
Level 7: "9ceeSKP!"
Level 8: "je9USSWe"
Level 9: "rawBWkui"
Level 10: "1w6jGQA4"
Level 11: "Xq3J4EVy"
Level 12: "nQdD4ldM"
Level 13: "rJm52PQP"
Level 14: "jejiKW!e"
Level 15: "XqRCCwMy"
Level 16: "58?ree!8"
Level 17: "nTqvUVsN"
Level 18: "rJqBYdUP"
Level 19: "mnqvUR3N"
Level 20: "udqBY3hP"

Im Menu „Continue Game" anwählen und den Code für den gewünschten Level eingeben (Großschreibung beachten!!!)
Ich hoffe, es hat sich kein Fehler eingeschlichen.

The CBC



Nach dem vierten Level erscheint dieses Bild. Wenn man diesen Weg geht, den ich eingezeichnet habe, dann bekommt man ein Passwort. Mit diesem Passwort kann man nun immer mit dem fünften Level beginnen.



KOPFNUSS

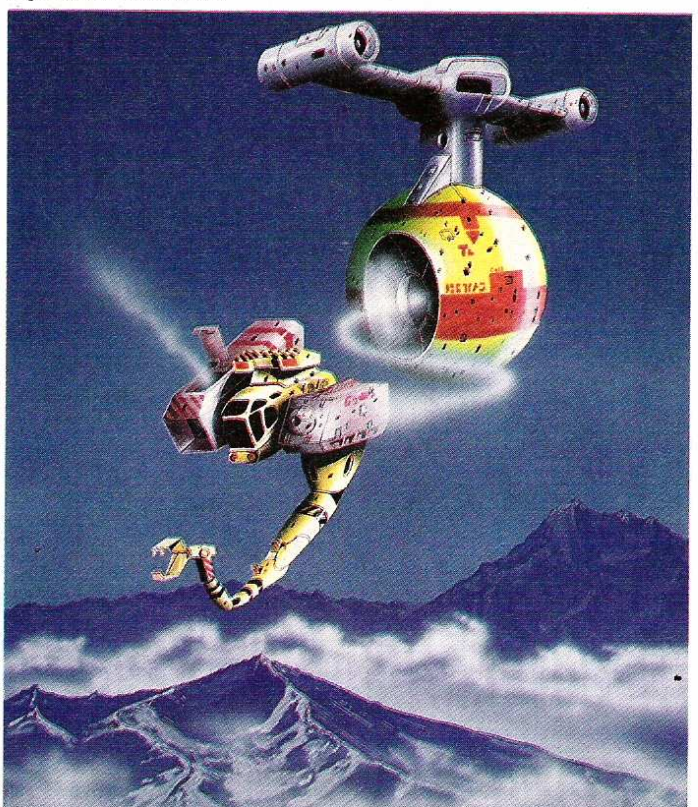
EIN TURM BIS IN DEN HIMMEL

An dieser Stelle erstmal ein wenig Information zu diesem Thema:

1. Der Zapper:
Der Zapper ist unter den Robotern, die der Spieler steuert, der einzige, der gegnerische Objekte zerstören kann. Er benutzt dazu seine Laserkanone, die mit dem „Fire"-Befehl aktiviert werden muß. Der Zapper kann allerdings auch von feindlichen Robotern mit Schußwaffen zerstört werden. Peinlich ist es, wenn man versehentlich mit dem Zapper seine eigenen Roboter trifft, denn auch diese stellen potentielle Ziele dar!

2. Der Grabber:
Der Grabber ist die verlängerte Hand des Spielers, wenn es darum geht, bestimmte „Klondikes" oder andere Objekte aufzusammeln. Er hat eine Greifvorrichtung und kann mit ihr Gegenstände aufnehmen. Im späteren Spielablauf kann er noch einige andere Gegenstände ins Spiel bringen:
An ein „Force-Up"-Modul angeschlossen, ist er in der Lage, alle noch nicht durch Spielfiguren besetzten Lifts nach oben zu hieven – und in Verbindung mit einem „Force-Down"-Modul kann er diese Lifts wieder hinabgleiten lassen. Schaltet er sich mit einem Gefriermodul (immer durch das „Fire"-Icon zu aktivieren) kurz, kann er alle Bewegungen gegnerischer Roboter anhalten. Darüber hinaus ist er in der Lage, mit einem „Exchanger" seine Position innerhalb des Spielfeldes zu vertauschen, und durch Kontakt zu einem „Wiper" erfolgt das Auslöschen sämtlicher freier Spielfelder in allen vier Himmelsrichtungen der entsprechenden Ebene.

Tower of Babel ist ein dreidimensionales Action-Strategiespiel, bei dem es darum geht, auf einem bestimmten Turm diverse gegnerische Roboter zu eliminieren, oder „Klondikes" (das sind Container, die mit der Aufschrift „K" versehen sind) einzusammeln. Mitunter werden auch schon mal beide Aufgabenstellungen miteinander kombiniert. Um diese Problemstellungen im Programm zu lösen, stehen dem Spieler drei verschiedene „Spinnenroboter" zur Verfügung. Diese kann er anhand der vorgegebenen Menues mit der Maus steuern oder sogar für bestimmte Aufgaben programmieren. Wesentlich für die erfolgreiche Lösung der Probleme innerhalb der Türme ist das Verständnis der Zusammenhänge beim Spielablauf. Dazu gehört vor allem die Funktion der eigenen Spinnenroboter!



3. Der Pusher:
Der Pusher hat nur eine einzige Funktion (die aber im Spielverlauf nicht unwichtig ist), und zwar ist er als einzige „Spinne" in der Lage, Objekte innerhalb des Spielfeldes zu verschieben. Dies ist besonders hilfreich, wenn die Stelle an die man gerne heran möchte, durch ein eigenes oder fremdes Objekt verstellt ist.
Da die Funktionsweise der eigenen Roboter somit klar ist, möchte ich nun auf die der Gegner eingehen:
Bei den feindlichen Robotern gibt es ebenfalls Zapper. Diese sind z.T. nur auf eine Richtung fixiert, können aber auch u.U. rotieren und somit in verschiedene Bereiche feuern. Beide Zapper können jedoch mit dem eigenen (dem Spieler zur Verfügung stehenden) abgeschossen werden. Auch bei den „Pushern" gibt es fest installierte und bewegliche, die von ihrem Standort aus Objekte in eine oder in alle Himmelsrichtungen stoßen können. Besonders ärgerlich ist, daß diese Pusher nicht durch eigene Zapper zerstört und auch nicht durch eigene Pusher weggeschubst werden können.
Weiterhin gibt es den „Worm", der allerdings nicht gefährlich werden kann. Stört er irgendwo, kann man ihn durch Schüsse des Zappers vertreiben (allerdings nie zerstören) oder durch den „Pusher" einfach wegschubsen.
Ebenfalls harmlos ist der „Hopper". Diese witzige Figur dient dem Gegner allenfalls zur Irritation. Er kann jederzeit durch den eigenen Zapper abgeschossen und aus dem Weg geräumt werden.
Unangenehm ist der „Watcher", denn dieser kann weder abgeschossen, noch weggeschubst werden. Er steht halt meistens

irgendwo im Weg herum und stört das Weiterkommen. Hier muß man schon Geduld haben, bis sich der Bursche von selbst wegbewegt (auf alternative Möglichkeiten gehe ich später noch ein).

Der „Land Lizard“ ist ebenfalls ein sehr sturer Zeitgenosse. Er ist unzerstörbar und kann auch nicht durch den Pusher bewegt werden. Seine Devise heißt „Verschlingen“. Er bewegt sich nur durch eigenen Antrieb vor- und rückwärts und verschlingt Teile des Untergrundes, wenn er durch irgendein im Weg stehendes Objekt gezwungen wird, seine Richtung zu ändern. Dies waren die „intelligenten“ gegnerischen Roboter. Kommen wir nun zu den diversen anderen Objekten, die auf der Spiellandschaft verteilt sind, und erläutern im Detail deren Nutzen oder Verwendung, damit die vielschichtigen Aufgabenstellungen bei „Tower of Babel“ vom Spieler auch bewältigt werden können.
Zunächst wäre da der Block: Dieses geometrisch geformte Gebilde hat grundsätzlich nichts besseres zu tun als im Weg herum zu liegen und den Spieler am Weiterkommen zu hindern. Die „Waffe“ gegen dieses Objekt ist der Pusher. Einen Vorteil im Spielverlauf kann man sich mit dem Block verschaffen, wenn sie diesen als Hindernis für gegnerische Roboter einsetzen. Der Block ist unzerstörbar.
Dann wäre da als nächstes der Glasblock, der neben der Unzerstörbarkeit noch dan Nachteil hat, daß er einen auf ihn gerichteten Laserstrahl direkt wieder zum Ausgangspunkt zurückschleudert und somit den möglichen Angreifer zerstört. Aber auch diesem „Ungeheuer“ kann man beikommen, indem man es mit dem Pusher zur Seite bewegt. Geht man geschickt genug vor, so ist auch er als Waffe einzustufen, z.B. an einer Stelle im Turm, an der ein rotierender Zapper einem das Leben schwermacht.
Ein besonders gefährliches Objekt ist die „Proximity Mine„! Diese Mine wartet nur darauf, daß sich ihr irgendein bewegliches Objekt nähert. Befindet sich dies dann unmittelbar in ihrer Nähe, zerstört sie es indem sie explodiert. Wenn der Spieler Pech hat, zerstört sie nicht nur seinen Roboter sondern evtl. auch noch das Carræ auf dem Boden, wo sie sich befand. Aber nicht verzagen, denn wie wir schon gelernt haben, kann man ja diese fiesen Fallen auch für eigene Zwecke nutzen!

Die gute Mine hat nämlich den Vorteil, daß man sie mit dem Pusher (allerdings nie mit dem Gerät unmittelbar an die Mine herantreten) wegschubsen kann. Man bewegt diesen dann mit einem Feld Abstand an die Mine heran und drückt die Feueroption auf dem Monitor. Nun kann man die Mine bequem verschieben und warten bis sich ein lästiges gegnerisches Objekt nähert. Unfehlbar intelligent sind nämlich die feindlichen Roboter auch nicht alle, und so kann es passieren daß einer davon in die Falle geht!
Besonders trickreich sind die „Prisms„. Diese Glasobjekte haben die Fähigkeit, gegnerische Laserstrahlen im 90-Grad-Winkel abzulenken. Auf diese Weise sind auch feindliche Zapper u.U. in der Lage „um die Ecke„ zu schießen. Doch was dem einen Recht ist, ist dem anderen billig, und so kann man natürlich auch die „Prisms“ für seine eigenen Zwecke verwenden. Mit dem Pusher bewegt man sie einfach (hört sich hier leichter an als es in Wirklichkeit ist) in die gewünschte Richtung und lenkt zur Abwechslung mal den eigenen Laserstrahl des Zappers auf einen ungeliebten Bösewicht.
Als nächstes hätten wir die „Time Bomb“. Die kann man so nutzen: Man traut sich mit dem Pusher an die Zeitbombe heran und bewegt sie (bitte auf die Grafik in der Anleitung achten, damit hier keine Verwechslung mit der Mine möglich ist) in die Richtung/an die Stelle, die vorgesehen ist. Nun kann man in Ruhe ein Attentat auf ein feindliches bewegtes Objekt planen. Man beobachtet jetzt (und natürlich auch zuvor) den Zünder und schätzt ab, wann dieser abgebrannt ist, damit man selbst noch genug Zeit hat um rechtzeitig auszuweichen (übrigens braucht man nur auf ein diagonal gelegenes Nebenfeld zu gehen, denn dort kommt kein eigener Roboter bei der Explosion zu Schaden).
Die Zeitbombe zerstört genau wie die Mine alle ihr unmittelbar benachbarten Objekte (natürlich auch solche Objekte, die mit dem Laser des Zappers sonst nicht zerstört werden können).

Ein harmloses, aber lästiges Objekt ist die Flagge. Diese steht vorzugsweise im Weg herum und behindert das Weiterkommen des Spielers. Mit dem Zapper kann man dies Ding jedoch für immer aus dem Weg räumen.

Den Klondike (der grüne Block mit dem Buchstaben „K“) habe ich schon zu Beginn erwähnt. Dieser ist grundsätzlich aufzusammeln, um den aktuellen Level des Turms erfolgreich zu beenden. Hütet Euch davor, ihn mit dem Zapper zu zerstören, und achtet darauf, daß er auch nicht vom Gegner getroffen wird! Mit dem Pusher kann man ihn bewegen und mit dem Grabber aufsammeln. Wieviele dieser Klondikes zur erfolgreichen Lösung der diversen Level benötigt werden, wird zu Beginn des Spielabschnitts mitgeteilt. Außerdem kann man dies auch an der Bildschirmanzeige ablesen.
Ein raffiniertes Objekt ist der „Convertor“. Man kann dieses Gebilde dazu nutzen, seinem Zapper „Pusher-Qualitäten“ zu verleihen. Hierzu muß man mit dem Laserstrahl des Zappers durch die Öffnung des „Convertors“ schießen. Sobald dies geschehen ist, verwandelt sich der Laserstrahl des Zappers in einen Abstoßstrahl des Pushers. Gerät man also mal in eine Situation, in der man auf einen Pusher angewiesen wäre, aber nur einen Zapper zur Hand hat, sollte man sich die Fähigkeiten des „Convertors“ zunutze machen!
Besonders schießwütige Spieler sollten vorsichtig sein, denn die „Force up“- und „down“-Generatoren können von einem Laserstrahl zerstört werden!
Ein weiteres Objekt, das im Spielverlauf mit dem Grabber von besonderer Bedeutung sein kann, ist der „Freezer“. Dieses Gebilde kann beim Beschuß durch den Grabber dazu benutzt werden, für eine kurze Zeit die Aktivitäten aller gegnerischen Objekte und Roboter zum Stillstand zu bringen. Ein Blinken des Freezers verrät, ob er gerade auflädt oder bereits aktiv ist.
So, dies waren die wesentlichen Erläuterungen zu allen im Spiel befindlichen Objekten und ihren Funktionen. Wie man sieht, ist das Programm sehr abwechslungsreich und vielschichtig. Es dauert eine Weile, bis man sich mit der Steuerung der Roboter und der Manipulation der im Spiel befindlichen Objekte vertraut gemacht hat, doch gibt es auch hierzu ganz bestimmte Vorgehensweisen:
Wenn man zu Beginn eines Spiels einen bestimmten Turm geladen hat, erfährt man, wieviele „Spinnen“ einem zur Verfügung stehen.

Ist die Grafik des Turms geladen, sollte man zuerst die Kameraperspektiven nutzen. Bitte nicht vorschnell eigene Roboter bewegen, da sonst schon der Spielablauf eingeläutet wird!

In aller Ruhe sieht man sich nun erst mal die Turmkonstruktion an. Man hat dabei immer die Aufgabenstellung im Hinterkopf und merkt sich die verschiedenen Perspektiven der Stockwerke. Lifte sind immer grau dargestellt und die einzige Verbindung zwischen den Ebenen. Zapper des Gegners sollten besondere Beachtung finden, da man ihnen unbedingt ausweichen muß. Nun achtet man auf die einzusammelnden Klondikes und merkt sich deren Standort. Hat man sich alles genau angesehen, überlegt man, wie man am besten strategisch vorgeht! Eventuell ist es ratsam, zuerst den eigenen Zapper in Bewegung zu setzen um zu eliminierende oder hinderliche Objekte auszuschalten (immer auf die Aufgabenstellung achten). Dazu klickt man auf das Zappersymbol und sieht nun aus der Perspektive des Zappers, was sich in dessen unmittelbarer Nähe abspielt. Hat man bestimmte Anordnungen von Objekten oder Gegnern nicht mehr genau vor Augen, schaltet man wieder auf die Kameraperspektive zurück, um sich die weitere Umgebung anzusehen!
Ansonsten sind natürlich alle zuvor erläuterten Gegenstände von Bedeutung und man sollte nicht zögern, diese auch für seine Zwecke einzusetzen.
Eine Besonderheit bei „Tower of Babel“ ist die Programmierung der eigenen Roboter. Auf der rechten unteren Bildschirmleiste befinden sich insgesamt acht freie Programmfelder. Jede der Spinnen kann damit eigene Befehle erhalten, die dann später selbstständig ausgeführt werden! Man aktiviert zuerst die „Write“-Option und klickt dann mit der Maus die entsprechenden Richtungspfeile oder das Fire-Icon an. Hat man dies erledigt, kann man entweder sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt das Programm der „Spinne“ ablaufen lassen.
Hier noch ein weiterer Tip: Bei unübersichtlichen Situationen sollte man die Programmierung der Spinnen vorrangig wählen. Begebt Euch dazu zuerst in eine angenehme Kameraperspektive, von der aus Ihr alles überschauen könnt und wählt dann das Fahrzeug aus, mit dem Ihr eine Aktion ausführen wollt. Aktiviert dann die Programmierfunktion und schreibt Euer Programm mit den Richtungs- oder Feuericons. Ist das Programm (welches sich natürlich unbedingt an die unmittelbare Umgebung anpassen muß!) fertiggeschrieben, wählt Euch mit der Kameraperspektive wieder einen Standort im dreidimensionalen Raum, von dem aus Ihr alle durch die Programmierung möglichen Aktionen in aller Ruhe und Übersicht einsehen können!

Nun aber viel Spaß bei „Tower of Babel“!
tom







Suche Software

SEGA-MEGA, Engine Lynx, Gameboy. Kaufe, verkaufe, tausche Module und Geräte. Suche: CD-ROM, XE-Pro, PC Gengin, Super Grafx Cards, S. Shinobi, Golden Axe usw. 02622/83517 Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

Suche nur die Spiele (C-64): Spooked, Hard Drivin', Pipe-Mania, Turrican, Shark, Tanium, Cobra-Force, Dyter-07, Interceptor! Schickt an: D. Mank Fallerslebersr. 14 3180 Wolfsburg 13

Suche für Amiga DR T Midi Record Studio oder KCS Level. Ferner andere Amiga Midi Progr. Angeb. bitte schriftl. m. Tel.Nr. rufe zurück. P. Gall, Surkenstr. 39, 4630 Bochum 1

Suche Original von Personal Nightmare. amiga-Version. Angebote an W. Peter, Mühlstr. 23, 6300 Giessen

Kaufe Originale (C64)! 10 DM für Hollywood Poker Pro. 20 DM für Zack McKracken und Panzerstrike + Handbuch. Suche Strat. Spiele. Angebote an: M. Brandt, Rosengarten 1, 545 Neuwied 1

Suche Original-Software für C-64 und Amiga. Kaufe auch PD-Sammlungen. Thomas Ammersdorfer Bahnhofstr. 11 8056 Neufahrn. Suche Commodore PET und KIM.

Suche: Original Reel Fish'n für Amiga. Angebote an Brassel Marcel, Alpstr. 19, CH-9443 Widnau

***** Magic Dreams ***** ...is searching for cool contacts from scene! (Maybe for member!) contact: Markus Feyerle, Marienburgerstr. 7, 8900 Augsburg

Suche War in the South Pacific mit englischer und deutscher Anleitung. Kai Leube, Dr. Th. Haubachstr. 9, 2080 Pinneberg

Suche für Amiga Tie Break und Klax. Meldet Euch bei: 030/7446117, S. Rudolph, Wolziger Zeile 48 a, 1000 Berlin 49

Suche für den C-64 Spiele auf Disk. Bard's Tale 2 und Bard's Tale 3, Handels- und Kriegsspiele. Biete für jedes Spielangebot zw. 20-40 DM. Schickt Listen an F. Liebergall, Elbestr. 2, 4040 Neuss 21

Suche Tauschpartner für PD-Soft und Demos auf Amiga und PC! Günstige Original-Soft ist auch willkommen! Suche auch Kontakt zu BTX-Anwendern. Listen an S. Linkewitz, Ringstr. 16, 4450 Lingen 3

Suche Aktuelle Amiga Software. Zahle gut! Schickt Listen an: Paul Heidenreich, Buchenweg 24, 3588 Homberg, 100% Antwort! Hoffe auf guten Stoff.

Suche Originale für C64. Zahle bis zu 20 DM. Schickt Listen mit Preisangaben an: Frank Vögele, Hauptstr. 197, 6838 Reilingen. (Rückporto nicht vergessen)!

Suche für Amiga Software, auch ältere Programme. Bitte schickt Listen mit Preisvorstellung an Thomas Maschmann, 49 Herford, Postfach 3035

!! Kaufe alle Original-Spielprogramme für den Amiga die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

Suche Rampage + Commando Libya für Amiga. Nur guterhaltene Originale ohne Viren. An Tim Lutter, Am Kleff 68, D-4006 Erkrath

Sega 16 Bit, PC-Engine, S. Grafx, Lynx. Kaufe, verkaufe, tausche Module. Kaufe auch ganze Spielstände auf. Suche Super Grafx Spiele, sowie Lynx inc. Games. Tel. 02622/83517 Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

Habe versehentlich Teil 3 der Dunklen Dimension auf dem C-64 formatiert. Wer schickt mir für 10 DM völlig legal eine Kopie. Schreibt an Thomas Janotta, Hofreutherstr. 17, 8344 Egglham

Suche Sega, Sega Mega Drive PC Engine + Nintendo Module + Konsolen, Roger Kerger Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670

Suche dringend Original "Pac Man" Version (z. B. aus Classic Sammlung von Titus) in Farbe für Atari ST. Tel. 07053/2254 ab 17.00 Uhr. Horst Neuweiler, Naisslacher Str. 1, 7261 Oberreichenbach 13

Suche CPC-Spiele auf Cass., bes. Renn u. Sport. Suche auch Floppy u. Farbmonitor od. MP 2 f. 464. Zahle gut!! Liste und Angebote an (mit Preisen) W. Junk, Gartenstr. 6, 5561 Hontheim

Wer verkauft mir für C64 das Projekt Firestart stop Biete 50 DM stop Philipp Schall, Forstenrieder Allee 35, 8000 München 71

Suche Zack McKracken (deutsch o. englisch) für C-64. Biete 20,- DM. Nehme nur 100% funktionierende Programme. Schreibt an: Jürgen Hüpschle, PF 1111, 8729 Eltmann-Limbach

Zahle jeweils DM 50,- demjenigen, der mir die Originalspiele "War in the South Pacific! (C64) und "Under Fire" (PC/C64) besorgen kann. Ulf Fhies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach

Suche für Atari ST: Pirates, Chaos Strikes Back, North and South, Rings of Medusa, Lord of the Rising Sun, Iron Lord, (nur Orig.) A. Deckenbrock, Böving-hauser Str. 30, 4620 Castrop-Rauxel 5

Thundercats sucht ST-Software aller Art! 100% Rückantwort! (Anfänger auch willkommen!) Call: 06231/7377 Mo-Fr ab 15.00 Uhr.
Suche: Rings of Medusa, Tie Break usw. be fast. Alexander Böhm, Mozartstr. 24, 6701 Hochdorf-Assenheim 2

Suche Sega 16 Bit + PC Engine Module z.B. Sokoban, Nectaris, Dodgeball, Pckid, Bcball. Verkaufe Mega Module; GKG. NES, Alex Kid, S. Hangon, Tatsujin für je 80 DM.
VB Tel:02622/83517,
Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5453 Neuwied 22

Suche Amiga Original Newer Mind, Carrier Command, Starflight. Kaufe auch andere Games bei gutem Angebot. Liste an R. Wekwerth, Gerh. Hauptmann-Str. 89, 7302 Ostfildern 2, dringend !!!

Suche für C-64: Phantasie 1-3, Ultima 1-3, Starflight, TV Sports, Football. Angebote an: Christian Bolfing, Schoeneggstr. 55, CH-8953 Dietikon, Tel: 01/740'70'20

Amiga/Atari ST Suche neueste Amiga Software Tel: 04206/9495 (Tim). Suche ST-Software Tel:04206/9694 (Markus) nach 18.00 Uhr. AMIGA-Soft - ST Soft. Tim Krämer, Maifeldstr. 24, 2805 Stuhr 1

Kaufe ganze Spielbestände + Konsole von Sega, Sega Mega Drive und PC-Engine auf. Tel.04521/71497. Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

Suche Games wie Sim City, Great Courts. Write with list to Michael Kuttig, Doerspestr. 40, 5275 Bergneustadt

Rainbow Islands, Full Metall Planete, Fire & Brinstone, Twin World, Sim City,. Biete pro Game 7 DM oder tausche. Habe z.B. Starflight, Rings of Medusa, Ghostbusters II, Batman...für Amiga. H. Knolle, Möhrenweg 13, 3100 Celle

Suche Wirtschaftsspiel Conqueror von Titan Software. S. Schmidt, Holzweg 174, 5205 St. Augustin 1, Tel. 02241/29631. Für C64 oder Amiga.

Suche Original War in the South Pacific (C64)! Tel: 06234/7756. Nicht vor 16 Uhr anrufen! Christian Gollmann, Nelkenstr. 6, 6704 Mutterstadt.

Suche Amiga Soft (kmpl.dtsch): z. B. Midwinter, Zombi, Stellar Crusade, Imperium u. a. Strategiegames. Angebote an: Michael Petri, Im Gohren 23, Nackenheim, 06135/2492.

Suche f. C64 (Disk) Oil Imperium, Sim City, Great Courts u. andere Games. Disks an: Markus Eggert, Eichenring 13, 6301 Staufenberg 4

Suche Original Adventures Journal für Champignons of Krynn. Habe meines verlegt. Kleinstes Gebot erhält Zuschlag. Ruft an: 089/8141483, Claus Conrad, Huttererstr. 4, 8000 München 60

Amiga !! Demo !! Amiga !! Suche Top-Coder, GFX-Man und Musak-Wizzard, die mir zusammen ein Demo schreiben! Skizzen vorhanden! Call: 05464/1667, Daniel Weßling, Azaleenstr. 1, 4552 Alfhausen.

Suche C64-Disk 007-Living Daylights (Original). Tausche gegen Org. North Sea Inferno od. Die dunkle Dimendion. T. Oberhänsli, Bachtobelstr. 29, CH-8570 Weinfelden. PS: Bitte gleich die Diskette senden (Briefwechsel dauert zu lange!)

Amiga--- Ich Suche Pirates, Sim City u. Popoulous wie their finest hour. Habe: North + South, TV Sports Basketball, Chambers of Shaolin, Oil Imperium!!! Schreibt an: K. Tweer, Stettiner Str. 35, 5980 Werdohl.

Ich suche für den C-64 Larry 1 oder 2. Bitte schreibt mir schnellstmöglich! Christian Gross, Ringstr. 13, 8729 Wonfurt.

Yo Guys International! I'm Lookin'4 the hottest wares on Amiga!!! If ya've really cool stuff, just contact me: Thing, PO Box 36, A-5630 Bad Hofgastein!! Speed up! No Lamers please!

Ich suche für Amiga das Spiel Sim City (Original/1MB). Wer das Spiel besitzt kann mich ja mal anrufen. Tel: 0231/513395, Lars Dittebrandt, An der Bosekuhle 4, 4600 Dortmund 1

Suche Software für C-64!! Schickt bitte Listen mit Preisvorstellung. Keine Antwort auf PLK-Zuschriften! Write to. K. Pella, Ampferweg 25, 7900 Ulm 15.

Suche Spiele für meinen IBM-PC. Vor allem Elite, Maniac Mansion, Zack Mack. Kaufe nur Originale mit Anleitung. Zahle bis 20,- DM. Angebote an: Frank Neuhaus, Frauenstein 45, 4300 Essen 15.

!! Kaufe Originalprogramme für den Amiga, die nicht älter als 2 Jahre sind und 100% lauffähig. Liste und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche Great-Courts und Double Dragon II für Amiga! Biete pro Spiel 15,- DM. Tel: 09746/339 ab 19.00 Uhr. G. Schneider, Grunnenstr. 4, 8787 Zeitlofs

Suche neueste Games bis zu 1,50 DM pro Disk. Tel.040/483079 für C-64. Christian Erb, Kegelhofstr. 20. 2000 Hamburg 20.

Biete Software

****Amiga**** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! **Amiga**

Verk. f. C=64 u. A=500 org. Flugsimulatoren z.B. Fighter B. ec. und Komplettlösungen z.B. Zack, Maniac M., Larry 3 ec., Magazine, Allgemeines. Liste anfordern bei A. Müller, Victor-Mezger Str. 3, 7770 Überlingen/Baden

Verk. billige Amiga-Spiele: wie Toobin', Great Courts, Scorpion, XR 35, Tolteka, Bad Cat usw. Tel. 08082/423. Ruf mich an! (Originale). H.Folger, Reibersdorf 2, 8255 Schwindegg

C-64 I have newest stuff, like rainbow-islands, oil-imperium, stunt-car racer. Contact me under following adress: Dominique Petzold, Wetzlarer-Str. 9 a, 6057 Dietzenbach, 06074/33373

Verkaufe u. tausche PD-Soft für den C-64. Liste kommt gegen 1 DM von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen. *** 1541% Antworten ***

Verschenke an den 10. Einsender von 10 DM Shadow of the Beast, an den 20. Oil Imperium und an den 25. Joan of Arc, alles für Amiga. Raimund Klens, Mecklinghauserstr. 12, 5952 Attendorn 2

Du bist aus Österreich? Gut! Du brauchst Amiga-Soft? Super! Du hast wenig Geld? Okay! Du suchst zuverlässige Partner! Wahnsinn! Du hast Glück! Rufe 02172/2343 tägl. ab 13 Uhr. H. Schneeweisz, Lisztg. 2, 7132 Frauenkirchen

Emanuelle - auf der Suche nach Lust, Adv. Dream Girls - pikantes Adventure, je 2 Disk, deutsch, C64, scharfe Bilder, je 19,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel. 0511/574393

Fanny Hill - Lust u. Leidenschaft, Adventure, Bunny Jagd - heiße Girls Adv. je 2 Disk, deutsch, C64, Super Grafik, je 19,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos!

Vergebe Amiga Software von alt bis topaktuell. Schnelle und zuverlässige Erledigung. Wilhelm Galle, Rothenmühlg. 4P-51/2P, 1120 Wien

Verk. Orig. für Amiga Jeanne d'Arc 45 DM, Firezone 60 DM, Indiana Jones 3 Adv. 65 DM, Star Command 60 DM, Oil Imp. 50 DM, Tel. 07144/4970 (ab 19 Uhr). Steffen Haas, Theodor-Heuss-Str. 22, 7142 Marbach/N.

Der C64 lebt immer noch, dank der Top-PD-Soft, die auf dem Markt ist. Jetzt kann man PD-Soft für den C64 schon ab 0,90 DM bis 1,50 DM je Diskseite bekommen. Damit sind meine Kopier-Unkosten gedeckt und jeder kann damit die Software wie Demos, Demomaker, Diskettenzeitschriften, Sex-Shows (ab 18!), oder auch Top-Utilities besetzen. Gegen 3 DM bekommt man eine Komplettliste und 4 Diskettenseiten mit Demos. Dann kann man in Ruhe bestellen und innerhalb einer Woche hat man seine Softwareträume ins Haus gebracht. Schickt 3 DM an J.D. Mallander, Asternweg 34 a, 4290 Bocholt. Bis dann...

Contact us for the newest C64-PD-Stuff. We have the best demos, diskmags or utilities. Order a list and 2 disk demos for DM 3: J.D. Mallander, Asternweg 34 a, 4290 Bocholt

Wir programmieren alles auf dem C64! Vom Intro bis zum kompletten Action-Spiel oder Adventure! Firmenanfragen erwünscht! ABYSS, A. Zimmer, Klosengartenstr. 25, 5042 Erftstadt. 02235/41525

Handballcoach, Meister u. Pokal, zu verk. 18,- Ralf Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

Biete PD-Software für Atari ST! Katalogdisk mit Probeprogrammen für 5 DM in bar oder Briefmarken. Bestellungen an: Patrick Jarosch, Untermauerstr. 5, 5830 Schwelm

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 u. Atari ST Softw.. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, Postf. 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

ST * DEMOS * INTROS * ST Ich schreibe für Euch Demos u. Intros. Demos gegen Leerdisk + Rückporto. I search hot contacts, too!! TPD, Christen Beat, Postfach 3071, CH-6370 Stans. Verkaufe neueste Soft!!!

Verk. Org. Disketten mit Anl.: Western Games ca. 35 DM, Superman, Man of Steel ca. 58 DM, Flight Path 737 ca. 12 DM, Taekwondo ca. 12 DM, Pink Panther ca. 25 DM, Clever & Smart mit Vampires Empire ca. 35 DM. Alle zusammen 160 DM- 100%ig in Ordnung! Ruft an oder schreibt an A. Gehrke, Ricklinger Stadtweg 16, 3008 Garbsen 1, 05137/78964

PD-Software f. Amiga. Gebrauchte Soft u. Hardware f. Amiga u. C-64 zu verk. Nur PD u. Originale, auch Tausch. schreibt an F. Reuter, Postfach 2064, 5768 Sundern 15

Tausche o. verkaufe lost Dutchman Mine, Knights of the Crystallion, Eye of Horus, North & South, Dyter 07 usw. Call 02162/52452 or write to Marcel Wüsten, Sperberstr. 32, 4060 Viersen 11

Amiga-Originale!!! Manchester United 45.-, Waterloo 40.-, Microprose Soccer 30.-, Hisoft Devpac Assembler 70.-. Gegen Vorkasse, Nachnahme + Kosten o. Tausch. T. Vennemann, Straßburger Weg 70, 4400 Münster

Verk. Originale z. B. Lord of the Rising Sun, 27 ASM-Ausgaben v. 10/87 - 03/90 + 1/87 + 3/87, 10 Power-Play-Ausgaben 1 - 9 + 3/89, 14 Happy Computer Ausgaben 10/88 - 3/89 - 5/88 + 9/87 - 11/87. Preis VHB. Christian Ell, Schauenburgerstr. 3, 7602 Oberkirch, 07805-3994

Suchst Du Amiga-Stuff direkt aus USA, England? Zu Superpreisen? Melde Dich bei ZIPPEX, Th. Müller, Postfach 6347, CH-8805 Richterswil. Only Abos!

100. 10 DM = 3 Spiele, schickt 10 DM (incl. Telefonnummer) an Marc Späth, Triftweg 14 a, 8450 Amberg. 100. 10 DM = 3 Spiele = 300 DM

Vorsicht! Wenn Du unter den ersten 332 bist bekommst Du leider nichts. Wenn Du aber der 333. bist, hast Du für 2,99 DM einen C64 + Floppy + Data + div. Spiele. Wer es wagen will, der muß nur 2,99 DM auf mein Konto 424706 BLZ 70169414. Wenn über 333 Überweisungen eingehen, bekommt das Rote Kreuz den Überschuß. Roland Sonhüter, Cyclostr. 74, 8062 Mkt. Indersdorf

--- Amiga --- Amiga --- Verkaufe günstig Softwareabo's! Ruft an: 05732/74111 (André) Mo-Fr ab 17 Uhr - 23 Uhr, Sa-So ab 9 Uhr - 12 Uhr. A. Hoffmann, Blutwiesenweg 55, 4972 Löhne 4

--- Amiga --- Amiga --- Verkaufe aktuellste Amigasoftware! Call: 05732/74111 (André) ab 17 Uhr. André Hoffmann, Blutwiesenweg 55, 4972 Löhne 4

Verkaufe C128 mit Final Cardrige, Joystick, Diskettenlocher, 2 Diskettenboxen usw. Tel. 05552/63588. Michael Holl, 215 Bürserberg, A-6700 Bürserberg

Verkaufe für Atari ST Floppy SF 354 und Xenon 2 Original mit Verpackung. Torben Kellenberg, Dörpel 14, 2847 Eydelstedt, Tel. 05442/2280. Preis: VB, Tausche gegen Lynx Game

Verkaufe C64 Spiele z. B. Hostages, Star Wars I + II, Ace 2088, Apollo 18, Carrier Command, EOS, Gunship (deu.), Fire Zone, Test Drife II (Car - Scenery Disk) Tele:04542-89651 (15-18 Uhr), Ulf Schmedemann, Lankauer Weg 31, 2410 Mölln

Erotika - außergewöhnl. Adventure, C64, deutsch, aufregende Bilder, 3 Disks, 29,95, Erotika II, III je 19,95, alle 49,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel. 0511/574393

Sexmission - frivoles Science-Fiction-Adventure, Fantasy Girl - pikantes Adv. je 2 Disk, C64, Super-Grafik, deutsch, je 19,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Hi C-64 Freaks!! Habe Top Games zu verk. z.B. Champions of Krynn, Dragon Wars, usw. Schreibt Eure Wünsche an Marc Hartmann, Max-Planck-Str. 2, 4150 Krefeld 11 (only disk)

Hottest Amiga Software? No Problem! Write to: Peter Weheim, P.O.Box 1227, 4840 Rheda. We prefer lamers'n beginners but all other shit is welcome, too!

Neu!!!! Stellen Sie sich Ihre eigene "PD-Wunschdisc" (2-seitig) für nur 7 DM zusammen. Info gegen 1 DM von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen, C-64 Disc

You want the newest Software for your Amiga. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien or Postfach 235, A-1051 Wien.

You want the newest Software for your Atari ST. Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien or Postfach 235, A-1051 Wien.

Amiga - Schweiz - Amiga Ich verkaufe den allerneuesten Topstuff für Deinen Amiga!!! Schreibe an: Stefan King, P.O. Box 6274, CH-8805 Richterswil. Auch zu verkaufen 3 1/2" Disks.

Erotika, das außergewöhnliche Adventure. Der C64 Erfolg jetzt für den Atari-ST. SM124 u. SF 314 erforderlich. DM 35.- + Nachnahme. Jörg Tonn, Lisztstr. 32, 3170 Gifhorn

Amiga. Verk. & tausche neueste Games. Habe z. B.: X-Out, Fight Bomber, Battle Squad., Nuc. War, Twin World. Liste bei: M. Gerlach, Auf der Höhe 2, 2845 Damme. 100% Antwort!! Call fast!!

Ideal für Einsteiger! C64 Spiele Maniac Mansion, Zak Mc Kracken, Microprose Soccer, Kick Off, Steel Thunder usw. f. 20 DM. Schickt 10 Disks u. 20 DM an: Th. Lenz, Wetzlarerstr. 9, 6330 Wetzlar 13

Public Hunter Public Hunter ... das C64 Magazin auf Disk. Gratis Digi Top Ten 10 DM inc. Disk + Porto. Tauschen PD-Soft. Romuzak Sounds!! 0911/692302 (Holger) 693165 (Markus). H. Auerhammer, Bruckwiesenstr. 32 b, 8507 Oberasbach

C64 Digi Hit Top Ten C64 Haben immer die aktuelle Hitparade digitalisiert. 1320 Blocks für 10 DM inc. Disk + Porto. Auch auf Wunsch!!! 0911/692302 (Holger) 693165 (Markus). H. Auerhammer, Bruckwiesenstr. 32b, 8507 Oberasbach

Verkaufe billig Originale: z. B. Starglider2 (30 DM), Carrier Command (35 DM) R-Type (35 DM), Triad Vol I (30 DM) und 20 andere! Ruft an bei 0221/895280 ab 19 Uhr. Fragt nach Marc Wolf, Brilonerstr. 7, 5000 Köln 91

****Amiga**Austria**** Supergünstige Soft. Prompte Lieferung. 1500 Disk von alter und allerneuester Soft. Gratisliste anfordern. Schreibt schnell an Dimple, J. Tschernoschek, Postfach 40, A-8041 Graz **Amiga**Austria** Greets to all friends and Contacts.

Biete Supersoftw. z.B. International Karate I + II + Impossible Mission, Red Storm (Original) u.v.m. je Disk 2,-. Schreibt an Timo Ehl, Koblenzerstr. 64, 6610 Lebach 7, 06881/6118 Nur C64!!

Verkaufe für MS-DOS: Battletech, Mechwarrior, Pirates, PQ1, Gunship, Ultima 5, Their Finest Hour, Sim City, Ad+D (Azure Bonds) u.a. Tel:04871/3933 Mo-Fr ab 15h, I.Meinshausen, Weddelbrook 39, 2354 Hohenwestedt

Achtung habe laufend C-64 und Amiga News. Ruf doch mal an Tel. 02779/1459. Ch. Hilk, Weilburgerstr. 1, 6349 Beilstein

Dallax - wenn JR das Licht ausmacht, Adv. Harem - Sex im Orient - Adventures je 2 Disk, C 64, deutsch, tolle Bilder, je 19,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel: 0511/574393

Sex Dia Shows - C64/128, Disk, Super Bilder, je 9,95 + NN. Hot Girls, Peep Show, Dessous Show, Erotic Movie, Dirty Western I, II. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Infos.

A500 - Originale: Beach V. 40,- / Indi 3 (Adv.) 50,- / Hard d. 30,- / It came f. D. 60,- / Space Ace 75,- / Space Quest 3 70,- / ECO 10,- / TV S. Basket 50,- / Batman-Movie 40,- / Rising Sun 55,- / Falcon 50,- / Altered B. 35,- / X-Copy 15,-/ Tel: 030-3416628 (auf VB). M. Omerzo, Luisenplatz 3, 1000 Berlin 10

Amiga-Austria: Biete Topsoft durch Modem-Import. Viele Anleitungen. Topabos. Alles 100% und prompt. Info an Arisc, J. Müller, Sendleiteng. 9-13/6/4, A-1160 Wien, Rückporto nicht vergessen.

You want the newest Software for your Atari ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Sega Mega Drive: Verk. Afterburner, Altered Beast, Super Masters Golf, Space Harrier II, Thunder Blade, Alex Kid f. je 70 DM. Tel: 081654886 (nur gegen Vorkasse). Chr. Scheppach, Lerchenweg 3, 8056 Neufahrn

Orig. Atari ST Starcommand, Rings of Medusa, Bloodwych und Bardes Tale 1 für je 30 DM + Versandkosten, Volker Kunkel, Barenscheidstr. 18, 4650 Gelsenkirchen.

Seka Source Codes! Eine Disk kost. 5,- DM inkl. Disk, Verp., Porto. Alles vorhanden: Fordert Liste bei: Tilman Streng, Lofotenstr. 34 A, 2000 Hamburg 73, Tel. 040/6792564. Keine Spiele, Ihr ASM-Lamers!!!

C-64 Verkaufe die Spiele (Original auf Disk): Gothik, Forgotten Worlds, Öl-Imperium (dt), Scary-Monster, Heros of the Lance, Project-Firestart, Sentinel, Eye of Horus, Newsealand-story, Armelyte, Space-Worrior, Neverwhere; Preis nach Ver., Tel: 08453/2860, A. Kiefer, Adalbert-Stifter-Str. 1, 8077 Reichertshofen.

Digital - Völlig neue Public Domain Serie für Amiga!!! Inhalt: Dis besten Animationen, Grafiken, Musikstücke und Demos!!! Gratis Info unter 02304/81415 Ralf Reszeleit, Waldstr. 4c, 46 Dortmund 30

You want the newest Software for your Amiga. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

****Amiga**** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! **Amiga**

Sexy-Picture-Show für den Amiga auf 3 randvollen Disketten für nur 10,- DM bei J. Kanzmeier, Postfach 110372, 2800 Bremen

Amiga-Intromaker mit vielen Effekten + Funktionen (incl. Disk)* Preis: 15 DM * Demo Disk = 5 DM * Anleitung in D + GB * Ch. Klöpping, PF 1104, D-4797 Schlangen 1 * Yeah !!!

Jeff-Virus, Lamer Virus !?! ... Anleitung zur Beseitigung mit entsprechenden Prg's auf Disk = 10 DM (natürlich auch für andere Viren!) * Ch. Klöpping, PF 1104, D-4797 Schlangen 1

Seka Source Codes - keine Spiele !!! Eine Disk 5,- DM inkl. Disk, Porto, Verpackung. Kostenlose Liste: Tilman Streng, Lofotenstr. 34 a, 2000 Hamburg 73, Tel. 040/6792564.

Hallo Dungen-Master Freaks -Atari- ST. Ich habe 14 neue Level's für Euer DM-Original-Game für 20,- DM + Nachnahme, Ruft doch mal an. Tel: 0731/481286. U. Abrell, Reutlingerstr. 71, 7900 Ulm

C64 Spielegenerator der Spitzenkls. Völlig einfache Bedienung o. Vorkenntnisse, ruck zuck ist Ihr eigenes Spiel fertig - idealer Nebenverdienst! Disk kpl. m. Handb. nur DM 20,-. Geld/Scheck und den P.D.-Club, M. Wenderoth, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg 1

Yo! Superabo für den C64, monatliches Abo oder bestellen nach Liste, habe aktuelle Liste auf Disk, wenn Du sie haben willst, schikke 1 Disk + 2 DM Rückporto an: Batman, J. Preindel, Fach 20, A-8019 Graz

Für Amiga zu verkaufen: Starflight dt. DM 50,-, Lords of Ris. Sun dt. DM 50,-, Balance of Power 1990 DM 45,-, UMS 20,-, Full Met. PL. 45,- Tel:060392443, M.B. Bäuerle, Schloßstr. 44, 6367 Karben 6

*****Amiga-Schweiz***** Verkaufe allerneueste Soft! Nur Abos! Sehr billig! (m. Disk 2,50 SFR / o. Disk 1,50 SFT)!! Twilight, R. Siegenthaler, PO Box 24, CH-9016 St. Gallen

MEGA POWER DESIGNS Bei uns gibt's über 350000 Blocks neueste PD-Soft aller Art! B. Maisel, Ravensburgerstr. 52, 7990 Friedrichshafen 1! 07541/72164 (Bernd) Liste gratis! C-64! Only! ***

Verkaufe günstig Amiga-Software z.B. Test Drive 2 20.- DM, Ninja Warriors 35.- DM, Cham. of Shaolin 35.- DM, Populous 40.- DM, Bard's Tale 2 40.- DM, Pharao 35.- DM, Winners 20.- DM, Muscle Cars 15,- DM, Dragons Lair 2 75.- DM, 08743/660 (wochentags ab 17 h) M. Fischer, Am Pfahl 2, 8315 Geisenhausen

Verschenke an den 10., der mir 10 DM schickt African Raiders mit dem Landkartenposter. Schickt das Geld an: Ulli Wettje, Ortbruch 2, 2855 Bokel. ST/ST (Orig)

Biete neueste Soft, z. B. Manchester U., Playerm., TV Sports Basketball. Stand: 6.4.90. No PLK's, no call's. S. Lunden, Schulstr. 19, 2179 Wanna 1. Only Amiga. Wünsche angeben.



Verk. Originale (Amiga): Demow's Winter (40,-), Custodian (25,-). Call: 04757/306. S. Lunden, Schulstr. 19, 2179 Wanna 1

C64 Habe Spiele wie: X-Out, P47, Turbo Outrun, Great Courts, Oil Imperium u. a. Tausche u. verkaufe. Contact me by Patrick Körner, Junkernstr. 39, 6200 Wiesbaden or 06122/15802. 100% Antw.

Amiga user pay attention to this important mention! All you want you get from us, so don't wait but rush. The right address for perfect service and fastest treament is: THE MASTERS OF THE ISLAND, R. Unterweger, PO.Boc 21, A-6027 Innsbruck, List for 1 DM

IBM; Verk. + tausche org. Larry II + III, Heros Quest, Sim City, Life + Death u. a. Suche auch Adlib Karte, schreibt od. ruft an bei: Nagel R., 8126 Hohenpeissenberg, Neu-Hettenstr. 2, Tel: 08805/469

Amiga*Austria***** Braucht Ihr neue oder alte Games? Fordert einfach meine Game-List auf Disk um 30 ÖS = 5 DM an, um echte Qualitäts-Soft zu erhalten! So don't waste your time! WRITE! SKY INTERNATIONAL, H. Fuchs, PO.Box 36, A-8023 Graz

Original Atari ST Spiele zu verk. Kult 40 DM, Foft 40 DM, Time 40 DM, Super Hang on 40 DM, Day of the Pharao 50 DM. R. Godel, Schillerstr. 38, 7016 Gerlingen

Atari ST Softwaresammlung zu verkaufen. Liste gegen DM 2 in Briefmarken z. B. Larry I für 30 DM; Police Quest I für 30 DM, IK+ für 35 DM, Knightmare für 20 DM; Buggy Boy für 20 DM. M. Gegenfurtner, Kapellenweg 3 Breitenhausen, 8315 Mariaposching

Biete ST-Soft zu Schleuderpreisen. Habe über 600 Programme. Only newest stuff. Liste anfordern über Tel:01/9541826 (ab 18h). Call Marc Enzler, Wettsteinstr. 26, CH-9332 Russikon. new, newer, the newest.

AMIGA NEWS. Tel: 0711/371077 Patrick Fischer, Postf. 851, 7300 Esslingen

******ST-TRADERS****** Wir haben immer die neueste Soft!!! Schickt eine Disk für unsere Liste an THE ST-TRADERS, S.Werner, Postfach 1115, 2000 Hamburg 20. BRANDHEISS!!

STSTSTSTSTSTST ST-Traders, S. Werner, PF 11155, 2000 Hamburg 20 STST Mörderisch!!

Verk. für PC: Knights of Legend Superkomplexes Rollenspiel, ASM Hit (4/90), 6 Disks, 140 Seiten Handbuch, Top Zustand, Preis: 65 DM (NP 90 DM) Evtl. Tausch 09126/2874 ab 16 Uhr, Jan Puhlmann, Fr.-Ebert-Str. 17, 8501 Feucht.

*****C-64***C-64***C-64***C-64***** Biete Originale habe: Batman-TM; Zanzara usw. Preise nach VB. Fordert Liste v: Jean Stooden, Bärenbachstr. 2, 5481 Rech/Ahr, 100% Antwort

****** PC SPIELE * NUR ORIGINALE ****** Dragon Wars 40.-, King Arthur 40.-, Iniana Jones Adv. 40.-, Loom 40.-, Heroes Quest 50.-, Sword of Aragon 40.-, Curse of the azure Bonds 40.-, Champions of Krynn 40.-, Ooze (neue Version) 40.-, Phantom Fighter 25.-. Mindestabnahme 2 Spiele; ab 4 Spiele 10% Nachlaß. D. Schmitt, Hauptstr. 122, 8752 Mainaschaff

AMIGA Tausche und verkaufe Topgames. Habe allein 1000 PD bin zuverlässig u. schnell!!! Virenfrei! (Auch Beginners) Schreibt an Stephan Viola, Weberstr. 4, 4410 Warendorf 2

Verk. Originalsoftw. z. T. sehr günstig. Manche Progr. m. etwas zerdrückter Hülle. Für Amiga, Atari ST, MS-DOS, Macintosh, Armstrad u. Archimedes (auch C64) Tel: 06344/2229 ab ca. 14 h, M. Hesse, Freiherr-v.-Stein-Str. 19, 6721 Harthausen

Amiga-Intromaker mit vielen Funkt. + Effekten * Preis: 15DM, Demo Disk = 5 DM, Martin Bruckmann, PF1104, D-4797 Schlangen 1 * Menü-Maker (Super PRG!) = 15DM * YEAH!!!

SEGA SPIELE ZU VERKAUFEN. z. Phantom Star, Clowd Master, Wonder Boy I + II + III und 30 andere Spiele. Tel.: 04521/71497 A. Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

Sega Spiele zu verkaufen z. B. Wonderboy I + II + III, Ghostbusters und 46 andere Spiele. Sega Konsole 170 DM, Light Phaser 75 DM. 3-D Brille 80 DM. Tel. 04521/73263 A. Schwallich, Breslauerstr. 4, Neudorf/Eutin

Versch. an den 50. Einsender von 5 DM Kick off + Kick off extra time (orig.). Schickt das Geld an Christian Zwemger, Wirthstr. 8, 7800 Freiburg (für Amiga)

Verkaufe topaktuelle Software zu günstigen Preisen! (o-5 days)!! Ruft an: 07066/7983 (15 - 18 Uhr! Stefan verlangen!) S. Jelko, Ringstr. 27, 7100 HN-Biberach

Schweiz*Amiga***Speedesoft***** Wir verkaufen neueste Software für Deinen Amiga. Liste anfordern bei: Speedesoft, C. Niederberger, Palü, CH-7530 Zernez. Es lohnt sich!!!

Lifetime - managen Sie sich durchs Leben. 1-4 Spieler, verschiedene Wege der Geldvermehrung, freie Berufswahl, kompl. deutsch (C64 Disk; 24,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

***** Revolution in der DDR ***** Stellen Sie sich vor, alles wäre ein wenig anders gekommen... brutal wie in China. Schaffen Sie den Umsturz. Strategie u. Action (C64; 24,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Tennis Manager'90 Bestimmen Sie als Manager die Geschicke Ihrer Spieler - Werbeverträge, Schaukämpfe, Turniere - 8 Spieler... (C64 Disk; 19,95 + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Tennis Player Manager Managen Sie einen Spieler Ihrer Wahl. - Individ. Training, Werbung, absp. Spielstand, 1-8 Spieler (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Revolution in der DDR, Lifetime, Tennis Manager'90, Tennis Player Manager. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele = 34,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk; DM + NN) S. Kröger, Postf. 4117, 4972 Löhne

Dragons Lair 1 Mb 40,-, Fish 35.-, Populous 35.-, Starglider 20.-, Sword of Sodan 40.-, Arazoks Tomb 35.-, Zak McKracken dt. 45.-, alles Orig. Tel.:071/354883 (Beat) nur Amiga. B. Stadler, Kesselhaldenstr. 66, CH-9016 St. Gallen

Manchmal bekommt man mehr, als man gibt! Top Amiga, News + Oldies zu Dumping-Preisen. Liste gratis! Ich setze die Limits: Qualität, Service, Vertrauen. A. Peters, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1 / PD

Verk. C64-Spiele auf Cassette ab DM 8, in bes. Fällen z.B. neueste Softw. ab 128 pro Cass. Hans-W. Schneider, Krautstr. 2, 4750 Unna

Amiga Games Topsoft und Oldies. Liste auf Disk gegen Leerdisk und Rückporto. Contact: F. Markert, PF 1503, 4280 Borken

1000 Volt bietet News u. Oldies zu Superpreisen. Einzel oder Abo. Liste gegen Leerdisk. Contact: F. Markert, PF 1503, 4280 Borken

Verk. verschiedene Orig. f. C-64! (Kassette) z.B. Die Erbschaft usw. Ruft an: 02572-6847 Markus o. Liste bei: M. Lammers, Schulstr. 37, 4407 Emsdetten gegen 1,- Rückporto

Do ya wanna the best of demos and megademos? Send fast 10 discs and 15 DM or ya last ones for swapping! Only demos, no games! Only Amiga!! M. Holm, PO Box 12, 7566 Weisenbach

****Amiga** Topaktuelle Amigasoftware** günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!!

AMIGA FEVER hat immer die neueste Amigasoft. Liste gibt's gratis. Spottbillig bei: Amiga Fever, S. Heß, Christenstr. 45, D-8630 Coburg, Porto 1DM bitte beilegen. 100% ok

AMIGA Wir haben immer die neueste Amigasoft und sind 100% zuverlässig. Schreibt an Amiga Fever, S. Heß, Christenstr. 45, D-8630 Coburg (BRD) Porto 1 DM bitte beilegen! Super Preise!! Liste bekommt Ihr gratis. Alles klar?

Verk. Amiga Originale: Bloodwych 55 DM, S.E.U.C.J 65 DM, Battle Valley 30 DM, Galdregons Domain 45 DM, + Versand. W. Hochholzer Willi, Propst Grüneisstr. 3, 8262 Altötting

Tennis Player Manager managen Sie einen Spieler Ihrer Wahl. Indiv. Training, Werbung, absp. Spielstand, 1-8 Spieler (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Pf 4117, 4972 Löhne

M. Gorbatschow: "Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben." Bestellen Sie sofort: Revolution in der DDR. Strategie u. Action (C64; 24,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Tennis Manager '90 Bestimmen Sie als Manager die Geschicke Ihrer Spieler, Werbeverträge, Schaukämpfe, Turniere, 8 Spieler... (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Lifetime schreiten Sie erfolgreich durchs Leben, so erfolgreich, daß Sie mit 50 nicht mehr arbeiten müssen. (C64 Dsik; 24,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Revolution in der DDR, Lifetime, Tennis Manager '90, Tennis Player Manager. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele = 34,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk; DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhof, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Orig. C64 Spiele: Hillsfar, Polo Radiance, Curse o.t. Azure Bonds, Heroes o.t. Lance je 30,-, Star Flight, Oil Imp. je 25,-, Kick Off, Powerplay Hockey, Footb. Manager II + Kit, Fugger, Cybernoid II, Bubble Bobble je 20,-. Weitere auf Anfrage. erreichbar ab 18h 0221/3605001. H. Richter, Vorgebirgstr. 344, 5000 Köln 51

******Amiga***Amiga***Amiga***** Bieten immer neueste Soft, Anleitungen und Lösungen. Schreibt an B. Roth, Bernhardletterhausstr. 6, 5000 Köln 1

Du suchst Top-Games? Dann bist Du bei uns richtig! Schnelle Behandlung, günstige Preise (auch Abo), perfektes Service. M.P.F., R. Unterweger, PO.Box 21, A-6027 Innsbruck. Einfach Liste anfordern, Rückporto nicht vergessen (1 DM od. 6 ÖS) Note: Amiga only!

!!!POISEN!!! Wir haben immer die neueste Soft, für Amiga-User. 1 Disk nur 2 DM, ohne Disks. Schickt die Disketten und das Geld an Michael Siebenhofer, St. Stefen 8, A-9330 Treibach. Bis dann !!!POISEN!!!

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden -Computertyp angeben-BGC, Th. Panyrek, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Verkaufe PD Disk für 20 DM für 10 Disk. Es können auch mehr sein, bis 70 Disk. Schreibt an: Jesco Krent, Fritz-Reuter-Weg 12, 358 Kaltenkirchen oder Tel: 04191/1890 "Jesco"

ST Original: Omega, Rings of Medusa, Dragons of Flame, Legend of Djel / the Sword, Roadwar 2000, Tanglewood, Starfleet 1, Populous, Subbattle Sim .
Thomas Franz, Nollenstr. 26, 7614 Gengenbach. Tettorpeds, 20-40 DM, evtl. Tausch gegen Rollenspiel, Strategie.

Hey C64-Fans: Hier gibt es die neueste Software für nur 5 SFR pro bespielte Diskette (Porto inbegriffen). Schreibe an: M. Jadwig, Buchenstr. 60, CH-4142 Münchenstein.

Schleuderpreise -Verkaufe Sega u. Nintendo-Module (20-50 DM) Nes US-Module 60 DM. Nur Donnerstags 17.30 - 19.00 Tel. 09193/2337 Konrad verlangen. K. Wohnig, Birkenweg 5, 8552 Höchstadt/Aisch

Biete Original Larry 3 für only 60 DM, Colonel's Bequest (3 1/2 Zoll) für 60 DM. Nur MS-DOS. Evtl. auch Tausch gegen Coden. Iceman oder Tank. Harald Napp, Im Teich 12, 6085 Nauheim, 06152/62551

!!! Amiga-Games !!! Amiga-Games !!! Wenn Ihr unsere Liste haben wollt schreibt an The Drakos, Sammy Darko, Wrangelstr. 75, 2000 Hamburg 20 !!! Amiga-Games!!!

!Amiga! Verk. topaktuelle Soft. Schnelle Lieferung, Super Service. Super Angebote bei uns, schreibt an: The Drakos, Sammy Darko, Wrangelstr. 75, 2000 Hamburg 20! Amiga is the best

Do you still play wintergames today? We can help you. We always have the latest stuff! For cool contact dial the magic number: 07351/2045 nur Di u. Fr. von 17-18 Uhr (Amiga u. ST!!), M. Schreiner, 1 Mittelbergstr. 90, 7950 Biberach/Riss

Atari ST: Supergirls 20 Disks / 8,- Sledgehammer (über 18!!) 25 Disks / 10,- ab 3 Rabatt, 512 Farben - Digigrafik - beinhart bei Chr. Kropp, Triftstr. 67, 1000 Berlin 65, no Tel.!

Software Klau? Pech gehabt! Kopierschutzsystem für ihre Turbo Pascal / Basic Prg. Demo 20 DM, Hoch, Gartenstr. 5, 6 Ffm. 70, 069/624630

Echtfarben für ST?? PD-Serie (!!) "Dreamgirls" u. "Eroticom" (ab 18) zeigt es Euch!! je 20 Disks erhältl. 2seitig je 10,- + 5,-, Chr. Kropp, Triftstr. 67, 1000 Berlin 65

CH * ST-Software * CH * ST-Software Tel.01 9201951 (ab 17.30) Ausserdem: Amiga-Softw.-Sammlung, 300 Discs!!, in Media-Boxen. Tel. 01 9201951 (ab 17.30) B. Marthaler, Seestr. 162, 8708 Männedorf

STOP STOP STOP!!! Wollt Ihr die neueste Software zu Superpreisen haben? Für die Gesamtliste schickt 20 ÖS / 3 DM / 3 SFR an: T.A.T., Humer Bernhard, PO.Box 2, A-4611 Buchkirchen!! C-64 + Amiga! Bye..

Um von den besten + schnellsten Käufern von Software eine Gesamtliste zu bekommen schickt 20 ÖS / 3 DM / 3 SFR an: T.A.T., Humer Bernhard, PO.Box 2, A-4611 Buchkirchen! Systeme: C64 + Amiga! Bitte System(e) angeben!!! Auch Anfänger!! + sehr billige Abos!!

Billigste Abo-Preise aus ganz Europa Immer Topsoft vorhanden / Swappen nur Topnews / Digitalisier auch für Euch / Info bei: The Alf Team, Jean-Claude Schieren, Rue de Prague 5, L-2348 Luxembourg. Amiga!

2-3 Tage alte Software bei: T.A.T., Humer Bernhard, PO.Box 2, A-4611 Buchkirchen!! Auch Anfänger + Abos!! Sehr billig und schnell!! Gesamtliste für nur ÖS 20 / DM 3 / SFR 3!!! C-64 + Amiga

Folgende Originale mit Verpackung für A-500: Populous, Bio Challenge, Personal Nightmare, Maniac Mansion, Indy 3Ad. jeweils 40 DM, Space Ace - sowie Kings Quest 1, 2, 3 jew. 60,-. D. Pfister, Jaspertstr. 45, 6 Ffm 50

You want it. I have it. Biete neueste Software für Amiga. Schreibe an Michael Pokorny, Lorystr. 72/10 A-1110 Wien

You want it. I have it. Biete neueste Software für Amiga. Schreibe an Michael Pokorny, Lorystr. 72/10 A-1110 Wien

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, Postf. 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!!

AtariST Software: Vergebe über 1000 Atari ST Games und Anwendersoft sowie auch alle verfügbaren Amiga PRG. Listen anfordern bei K. Polzler, Postfach 19, A-1223 Wien

You want the newest software for your ATARI ST. Contact us: "THE ELITE",F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest software for your AMIGA. Contact us: "THE ELITE",F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Amiga*Austria* Wir vergeben neueste Software, Abos, Spielesammlungen, Assembler Sources und PC-Soft. Schreibt an: Micron, M. Gilly, PO.Box 839, A-1011 Wien

Biete ST-Originale: Full Metal Planete (45 DM); Hard Drivin'(20 DM) Ihr könnt auch nach dieser ASM anrufen, weil ich eigentl. immer was habe. Tel:08538/704 Benjamin Resch, Unterreuthen 2, 8397 Bad Füssing

Neueste PD-Software für Atari ST Jede PD-S Diskette nur DM 5,-, Katalog für DM 2 in Briefmarken bei Carsten Schnegraf, Raibacher Tal 27, 6114 Groß-Umstadt. 24 Std. Service.

Mers Rollenspieler! Kein Tabellenwühlen mehr mit dem Computerprg. für ST/Amiga/IBM. Demo Disk 5 DM oder kostenlose Info von J. Weiss, Münchstr. 14, 6750 Kaiserslautern.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anl. vorh. Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

C-64 * Wahnsinn *** Spiele C-64** Verkaufe Spiele wie: Fugger, Pirates, The last Ninja – II, Defender of the Crown, Kaiser *** Liste ohne Rückporto bei: Thorsten Hüser, Birkenweg 8, 4793 Büren-Weiberg. Pro Spiel: 3,- DM. PS: Alle Spiele Org. Disks * Wahnsinn *

Erotik f. MS-DOS! 10 heiße 5,25" Disks f. 40 DM (nur f. Erwachsene!). Sechs 5,25" Disks m. 35 Spielen f. 35 DM! Bestellungen gegen Vorkasse o. zzgl. 5,- DM gg NN bei: PD-Soft-Eifel, J.-L. Glineur, Pf. 1251, 5372 Schleiden 1

****Amiga** Topaktuelle Amigasoftware** günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! **Amiga**

****Amiga** Topaktuelle Amigasoftware** günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! **Amiga**

-Schweiz-Amiga- 7 Tage alte Soft only Switzerland, only Abo. Mit Disk 2,30 Fr. Call 01 910 47 28, Marc Himmig, Zürichstr. 149, CH-8700 Küsnacht

Amiga + 64'er: Insgesamt mehr als 260 Intro - Demo - Letter - Designer! Liste gegen 1 DM: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 563 Remscheid 11. Tel:02191/61919. Versandart: Nachnahme + Vorauskasse.

Original IBM-PC Spiele!!! Electronic Arts, Magnetic Scrolls, Origin, Sierra Online (Iceman Camel.) Liste anfordern bei: Elke Graf, Fuhrstr. 8, 7550 Rastatt.

Für Strategiefans habe ich genau das Richtige: Bauer, Airhansa, Geschäftsmann, The real Kaiser (Je 10 DM) oder das Aktion, Anwender, Strategiepack (20 DM)! Keine Raubsoft! VK an: Magdy Soliman, Kurt-Schumacher-D. 34, 1000 Berlin 51, C64

ST-Virenkiller- The In-Activator ab sofort gegen 20 DM Sharegebühr beim Autor erhältlich: Michael Augart, Rudolfstr. 18, 7910 Neu-Ulm 4 (Info gg. Rückporto!) Tel.: 07307/31562

For hottest stuff contact us: Batman, J. Preindel, Postfach 20, A-8019 Graz! Only selling no swapping!! The systems are C-64 and ST!! Send me 3 DM and you get a list! Be fast...Batman

Software für C64? OK, bestellt nach Liste oder bestellt das Hot-Stuff Abo, fordert Euch die Liste auf Disk an. Schickt 3 DM an: Batman, J. Preindel, PF 20, A-8019 Graz

Hy Guys! Wenn Du die neueste Soft willst, dann ruf mich an: 0711/584482, Rene Lobning, Mozartstr. 48, 7012 Fellbach. Die Soft ist 0 - 1 Tag alt und du bestimmst den Preis!!! Nur Amiga!!

C-64 Verkaufe heiße Video Digi Show pro Disk DM 10 Vorkasse. 100% Antwort. Schreib an Uwe Krancz, Silcherstr. 11, 7104 Obersulm. 07130/9530 ab 18 Uhr

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anl. vorh. Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Wir haben immer die neueste Software für Euren Atari ST oder Amiga!!! Unterlagen anfordern bei: The Elite, M. Hain, PF 235, A-1051 Wien *System bitte unbedingt angeben*

Hi Amiga Freaks!! If you want the newest and hottest stuff call me under 07142/32084 (Andreas). I'm fast and 100% fair !!Call or die!! A. Hallmann, Kreuzstr. 23, 7120 Bietigheim-Bissingen.

Biete Amiga Software! Große Auswahl, immer neueste Soft zu niedrigsten Preisen. Interessenten an Ch. Demaneger, Postfach 9186, A-6040 Innsbruck

Werner -FLASCHBIER- das ECHTE Spiel für den Amiga, nur 49,95 DM bei: P. Thieme, Triftweg 14, 3100 Celle

Verkaufe Ghostb 2; Northsea Inferno: Battlehawks; Running Man; Indy 3; Doge of War; KQ 3; PQ 1; Manhunter NY; je 40 - 50,-; zusammmen 350,- DM. Amiga. Tel:06187/23693 ab 14 h. S. Förter, A, Städter Berg 3, 6369 Nidderau 5

Programmiere Intros, Demos usw. Tel: 05224/5316. (ask for Ulrich!) No illegal Software swapping! Hi Mic + Tim! Hi Baby Herman! U. Fiege, Marktstr. 196, 4904 -Enger /W.

C64 Verkaufe: Sim City 20,- DM, Iron Lord 20,- DM, Zak Mc Kracken dt. + Anl. 120,- DM, Cabal 15,- DM, Pirates 20,- DM. Franz Heinrich, Bernhard-Lichtenberg-Str. 2, 75000 Karlsruhe 21. Tel: 862422.

Verkaufe Amiga-Originale: Midwinter 55,-; Rings of Medusa 50,-; Stadt der Löwen 55,-; Yuppies Revenge 45,-; Day Pharao 35,-. Alle Spiele kompl. in dtsch! Call 05146/1371. Be fast! S. Schlichting, Wacholderweg 6, 3109 Wietze

Die 1. 70 (siebzig), die mir 1en 10 DM-Schein schicken, bekommen von mir: 40 x Orig.disk, 1x1 Diskbox, 3 x 1 Diskversandbox, 25 x 3 Leerdisks! Schreibt an: Alan Evans, Richard-Wagner 9, 6501 Bodenheim. Es lohnt sich!!

**** to swap the best stuff and also the newest contact:** Kreator (UST), L. Timmermann, Postfach 1172, 2322 Lütjenburg. Send only hot games. Greatings to S. K., M. N.) Amiga - C64 - C16 - VHS

Handballcoach (Manager), Meisterschaft und Pokal für C-64 Disk 18 DM. R. Schulze, Schwarzerweg 1 a, 2876 Berne 1

Amiga und ST Originalsoft: Aquanaut, Bad Company, Dr. Droms Revenge, Strider, R-Type, Atomix, Crackdown, Italy 90, Hammerfist, etx. Alles billig bei B. Hegewald, PF 770234, 282 Bremen 77, 0421/635218

Software? Diskret? Schnell? Amiga? Billig? Zuverlässig? Storm? Kein Problem! Schreibt an: N. Lelinx, Storm, BP 27, L-3801 Schifflig.

You wanna fucking cool warez??!? For your fucking great Amiga?!? Then write to the fucking best: N. Lelink/Storm, BP 27, L-3801 Schifflig.

Sources Codes Käufer: Kauft nicht bei Sascha Zaja! Er behält das ganze Geld und meldet sich nicht! Ein unzufriedener Kunde. S.Bayer, Lotakamp 27c, 4746 Annweiler

C-64! Wer sucht gute und neue Soft? Bei mir kriegt Ihr Top-Soft zu einem guten Preis. Liste gratis anfordern: S.Soft, S.Schröder, Klosterfreiheit 31, 3338 Schöningen.

Was? Du suchst Software? Neu! Original! Spottbillig!! z. B. Levin, Retaliator, Budokan, Ti Break uvm. Ruf doch mal an 02365/59490 ab 15h. Ch. Sossnowski, Luisenweg 30, 4370 Marl

Amiga!!! Seka Source Codes (Mega Demos, 3 D Sternroutinen, 3D Bobs, Scrolling (3D, 2 D), Soundtracker / Oktalyser Replays etc.) Je Disk 10 DM. (Disk mitsenden). M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Verkaufe Originale ab 30 DM über 20 Games auch für PC; Topaktuelles z. B. Dragons Breath, Indy 3 uvm. Info bei Thomas Weidmann, Albert-Schweitzer-Str. 1, 6362 Wöllstadt 1, Tel:06034/7443 ab 18 Uhr. ruft an!

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

For the newest 0-days Modem Stuff call my voice-line at 08431/40959! Please no loosers or lamers! Elite guyz call me for cool conversations. Every day the fucking coolest! Bye! M. Vogtmann, Eichendorfstr. 37, 8800 Ansbach

Amiga-Soft für alle. Von Oldies - brandaktuell. Auch Anleitungen + Tips + Hilfestellungen. Wo gibts so einen Service?
Martin Huber, PO Box 3,
A-4971 Aurolzmünster

Amiga-Sector-Soft per Modem. Aktueller gehts nicht mehr. Auch für Leute ohne Modem. Schnell + gut + billig. Martin Huber, PO Box 3, A-4971 Aurolzmünster

The best on Amiga-Sector Leverl 4.2 Tage alte Games. Schnell + besser als alle anderen. Liste anfordern. Martin Huber, PO Box 3, A-4971 Aurolzmünster

*****Amiga***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

C-64, für 25 DM bekommt Ihr 10 beidseitige Disks. Mit Stunt Car Racer, Summergames, Batman u. a. G. Hör, Pfadgasse 77, 6843 Biblis 1

Weltneuheit!! Die Besten & Größten cooperieren! Deshalb: Riesenauswahl -neueste Software - kleinste Preise!! Gratisdisk bei Rückporto (Coupon). Absolut jeder hat die Chance (C-64). --Gameboard, R. Patak, Fach 2, A-8024 Graz

Weltneuheit!! Die Besten & Größten cooperieren! Deshalb: Riesenauswahl -neueste Software- kleinste Preise! Absolut jeder hat die Chance! Gratisdisk bei Rückporto (Coupon). C-64 -Gameboard, R. Patak, Fach 2, A-8024 Graz

Verkaufe neue und alte Software, Karten, Anleitungen und Lösungen zu geilen Preisen!!! David Majert, Poststr. 45, 2017 Trittau, Tel: 04154/3707

The Elk's verkaufen original!!!! Amiga-Soft Info und Gratisliste unter 08131/21851 Mo-Fr 14.00 - 18.00 Uhr. Horst Niedergesäß, Fünfkirchner Str. 27, 8060 Dachau

Achtung PD-Freaks! Verkaufe für den C-64 alle Arten von PD-Soft. Liste kommt gegen 1 DM von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen. Nur 1541% Antworten

****Flash**C-64*Amiga*Switzerland**** We habe ever the newest stuff!! Write us: Flash, A. Werthmüller, PO Box 525, CH-4600 Olten. Write fast! Newest and hottest games by Flash! Amiga, C-64

SCBSOFTS - Giving Populous to the 5th and RVF Honda + Kult th the 10th who sends me DM 10,- ST! Be fast and... Write to: S.-C. Birkholz, Damtestr. 21, 5276 Wiehl 2 -- Greetz to EHNIX!

********* Amiga-Spiele ********* Verkaufe Originale (z.B. Populous und Sim-City) zu Toppreisen zwischen 5 DM und 60 DM!! Also ran ans Telefon - 07066/7993, Michael Jelko, Ringstr. 27, 7100 HN-Biberach

Sex-Shows, je Diskette 9,95 + NN, Super Bilder, Hot Girls, Dessous Show, Peep Show, Erotic Movie, Dirty Western I + II, Miss Wahlen. H. Schmidt, Luise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Fanny Hill - Lust und Leidenschart, Adventure, Dallax - wenn JR das Licht ausmacht, je 2 Disk, scharfe Grafik, C64, deutsch, je 19,95 + NN. H. Schmidt, Luise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, 0511/574395

Suche Tauschpartner C64 Habe neue Games zB: Weird Dreams, Tie Break, Powe Drivt, Sim City; Suche Indyaner Jones 3 (Adv) usw. Tel: 02134/93457, Helge Zobel, Tackenstr. 50, 4220 Dinslaken

Wir programmieren Intros (mit Grafik und Sound). Schickt Eure Wünsche an Karin Daire, Krohnhorst 16, 2000 Hamburg 73 oder Tel. 040/6792564 (Tilman). Wir tauschen auch Sources!

Lösungsservice Berry

! Neu und Brandheiß !

Komplettlösungen + Pläne:

- ✳ Dragon Wars
- ✳ Bloodwych I
- ✳ Champion of Krynn
- ✳ Pool of Radiance
- ✳ Hillsfar
- ✳ Dungeon Master
- ✳ Chaos strikes back
- ✳ Drakkhen
- ✳ Xenomorph
- ✳ Ultima III - V

und viele andere (Liste anfordern!)

Demnächst:
War of the Lance, Sentinel Worlds, Trainerdisketten auf Wunsch !

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25,- zzgl. Versandkosten, NN DM 6,-, Vorkasse VS DM 3,- ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten !!!

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice Richard Berry
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 09 11 / 79 51 02

For really o-days stuff for Amiga call this line: 08431/40959! If ya need a US Robotics Modem for fair prices then call me too! Tuck all the stupid lamers! That's the way! M. Mäfelein, Im Tal 10, 8901 Eurachsburg.

S. Kröger: "Gute Spiele zu einem fairen Preis, das ist unser Auftrag". Revolution in der DDR u. Lifetime (24,95); Tennis Player Manager'90 (19,95) (C64); DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

Verk. Manchester Utd., Rings of Medusa, Carrier Commend u.v.m. Amiga only!!! Liste bei: Ludger Jacobs, Thusneldastr. 17, 4600 Dortmund. PS: Suche Ferrari Formula One.

Amiga - Amiga - Amiga * Soft - Soft -Soft * Billig * billig * schnell * schnell * echt stark * echt stark * Martin Huber, PO Box 3, A-4971 Aurolzmünster * Amiga * Amiga * Amiga *

Achtung! Bis 100 DM Nebenverdienst! Alles legal. Eigener Computer ist Voraussetzung. Leichter Geld verdienen geht nicht mehr. Infomappe gegen 10 DM. Martin Huber, PO Box 3, A-4971 Aurolzmünster

Amiga-Soft vom Feinsten. Modem Cracks. Aktueller gehts nicht + billig dazu. Auch für Anfänger. Das ist die Chance. Martin Huber, PO Box 3, A-4971 Aurolzmünster

Endlich. Geilste Soft für Deinen C64. Aktueller gehts nicht. Wir sind schnell. 15 Disks + 20 DM an uns u. Ihr habt das Neueste. saugeil. Martin Huber, PO Box 3, A-4971 Aurolzmünster

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Thomas Panyrek, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Verk. Amiga-Originale: Overlander, Hard Driving, 4x4 Offroad, Pacland, Skidoo, Solider off Ligth, The Jet, jedes Programm kostet 40 DM per NN. Tausche auch! D. Schäfer, Frankenstr. 33, 4240 Emmerich 1, 02822/52415

Amiga: Intromaker mit vielen Effekten + Funktionen... Virus-Destroyer-Disk (killt auch Jeff-Virus)... je 15 DM (NN auch möglich!) *** M. Bruckmann, Postfach 1104, D-4797 Schlangen 1

Amiga: 4 Disks mit Super Fonts = 20 DM. 6 Disks mit Instruments + Sounds (IFF) = 25 DM. Alles inkl. Disks + Porto! *NN möglich! * M. Bruckmann, Postfach 1104, D-4797 Schlangen 1

Hot Stuff! 1-3 days old! Cool modem wares! I swap only with famous groups. Also abo's with suitable prices! Call this line: 02722/3557 (no shittalkers) C-64 of course. B. Zimmer, Niederstestr. 23, 5952 Attendorn

***** Amiga ***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! *** Amiga ***

Quartex: Buy our hottest stuff! Not older than 4 days, 3 DM/disk! Ask for abo-conditions, stamps back. Contact: Phillip von Oldenbourg, PF. 710446, 28 Bremen. There con be only one — Quartex! Write soon or die.

Amiga Wer die wirklich neueste Software sucht und auch ältere Programme braucht, der fordert seine Liste (1,-DN Rückporto) an bei: Peter Schneider, bei Prinz, Aposteln 7, 5000 Köln 1, Qualität setzt sich durch!! Selber überzeugen schadet nicht!!!

Für PD: Kings Quest 1, 2 u. 3 je 15 DM, Larry 3 u. Space Quest 3 je 50 DM, Zak Mac Kracken 30 DM, Motorbike Medness u. Gryzor je 10 DM. Tel: 05226/5060 (Claus) oder schreibt an: Claus Windeler, Krähenkamp 28, 4520 Melle 7

****Amiga Software * Amiga Software **** Die topaktueliste und auch ältere Software gibt es am günstigsten bei Walter Schmid, PF 23, A-2326 Maria Lanzendorf / Austria / Gratisliste anfordern!!

Erotik-PD-Serie "Ingrid" Absolut neu für den Amiga. Keine Bilder von anderen Serien übernommen. Sehr gut digitalisierte Abbildungen auf z.Z. 20 Disketten. Preis pro Disk 3,- DM, Versandkosten: 4,- DM b. Vorkasse, NN + 9,- DM. Exclusiv zu erhalten bei. J. Kanzmeier, Postfach 110372, 2800 Bremen

Achtung! Amiga-Anleitungen für Games + Anwendungen auf Diskette, über 1000 St. Pro Disk ca. 80. Preis = 1 Disk 10 DM, 6 Disk 50 DM. Disk + Geld an: R. Wekwerth, G.-Hauptmann-Str. 89, 7302 Ostfildern 2

Verkaufe Sega Master System & 7 Spiele dazu. Fast neu - Spitzengrafik!!! Neupreis: 5500 ÖS, VP: 2000 ÖS. Tel:06462/4485 ab 17.00. Gerhard Keuschnig, Alte Bundesstr. 9, A-5500 Bischofshofen

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: The Elite, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

Spiele und Anwender für Atari ST. Auch Anleitungen in deutsch vorhanden. Liste bei: A. Schulz, 1000 Berlin 65, Usedomer Str. 6 III

Sega Spiele zu verkaufen z. B. Wonder Boy I + II + III, Cloud Master, Cyberg Hunter und 50 andere Games. Tel:04521/71497, A. Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

Amiga-Software von Arisc. Große Auswahl. 100% Antwort. Viele gute Beschreibungen. Alles prompt und zuverlässig. Arisc, J. Müller, Postfach 102, A-1165 Wien. Tel: 0222/46-59-033

WPO präsentiert: Empire of Galaxy! C-64 Disk. Inhalt: Sternkarte, Anleitung, Porto u. Verpackung. Preis: 20 DM (Vorkasse) bei: WPO, Simon Hellwig, Bachstr. 15 b, 6520 Worms

PD-Center Neuheit!! Ab Sept. '90 gibt's bei uns Staffelpreise f. unsere PD-Soft! Im Moment: 270 Disks! Infos? m. 1,- DM Rückporto ans PDC, Michael Mättner, Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhsn.

Amiga 500! Verkaufe/tausche: Archipelagos, Microprose Soccer je 35 DM, Darrier Command, The Pawn je 30 DM, Champ. Football, Art of Chess je 15 DM, Amiga Fun 10 DM, PD, Ztsh; Tel:08841/4234, Fikri Yilmaz, Walter von Molo Weg 9, 8110 Murnau

C-64 Angebot! 12 Disketten randvoll mit Spielen + Anw/Prgs für DM 30,- im Brief. Liefer noch am Eingangstag!! aus. An E. Müller, Moorhoffstr. 31, 3000 Hannover 21

Von Privat abzugeben: Spectrum 48 K mit 11 Spielen ohne Interface. VB: DM 150,-. Anfragen unter Tel. 06121/522194, Matthias Feske, Bürgelstr. 4, 6200 Wiesbaden

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhof, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Hallo Amiga-Freaks! Verk. und tausche Games (nur Orig. mit Anleitungen), billig und 100% ok. Suche Buble Boble, Wonderboy. Ruft an 05564-2405 (ab 18 Uhr), R. Hasselbach, Erholungsheimstr. 10, 3354 Dassel.

**** Austria ***** Suche Swappers for hot Stuff (Amiga + MS-DOS). Habe Unmengen davon. Greetings to all Members of the STC; to: Oliver Malfent, Fischböckau 79, A-4655 Vorchdorf

You want the newest software for your Amiga. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien. Please System!

Amiga Fun! Diskmagazin mit Tests, Reports, DFÜ, Virenberichten, PD-Programmen u. mehr. Kostenlos gegen Disk + Porto bei: H. Bernhörster, Düsseldorfer Str. 59, 4060 Viersen 12.

You want the newest software for your Atari ST. Please write your System. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

ST Verkaufe Originale ST Kings Quest 1-4 / Fugger / North & South / Rings of Medusa. Preise zwischen 20 und 50 DM. 08331/89237 (Matz) Tausche auch. M. Köstler, Schießstattstr. 14, 8940 Memmingen.

A"The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien. Q"The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien. !"The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

Amiga-Software! Neueste Amigaprogramme und Anleitungen. Superschnell und günstig abzugeben. Umfangreiche Gratisliste auf Disk bei Dechant, Postfach 612, A-8011 Graz anfordern.

Biete für Amiga allerneueste Software! Allerdings mehr Strategie, aber auch andere neue Spiele, wie z.B. It came from the Desert II und F-29 oder Budokan! Schreibt an: Oliver Birk, Terniepenweg 80, 4133 Neukirchen-Vluyn (bis dann)!

Amiga 500 Games. Jede Disk nur 4 DM. Kostenlose Liste anfordern. Habe z. B. Chambers of Shaolin, Leisure Suit Larry 1 und RVF-Honda, Batman, Ghostbusters II, Starflight, Wonderboy. H. Knolle, Mohrenweg 13, 3100 Celle

Verkaufe für Atari ST: Tanglewood 25 DM; Legend of Sword 30 DM. Amiga: BT2 30 DM; Phantasie 3 20 DM; Kult 40 DM; Drakken 45 DM; Bloodwych 40 DM. M. Hamburger, Kapitän Wagner Str. 34, 7990 Friedrichshafen 1, Tel: 07541/42944 ab 18 Uhr.

Verkaufe für C64: Kickoff, Hostages, Micropose Soccer, Reisende i.W. 2, Fussball Manager 2, Hanse, Emely H I Soccer und noch viel mehr. 05474/6187 14-18 Uhr, Guido Matz, Drohne 18 b, 4995 Stemwede II

Amiga Originale! Indy 3 Adv. 40 DM, Sim City 35 DM, Rings of Medusa 30 DM, Kick Off 25 DM, Pacmania, Starray, Chubby Christle, Insanityfight, Vampires Empire je 15 DM. Tel. 06104/62209 Mo-Fr ab 17h, Th. Führer, Im Birkengrund 3, 4053 Obertshausen

Emanuelle - Suche nach Lust, Adventure, Bunny Jagd - schönste Mädchen, beide tolle Bilder, C64, deutsch, je 2 Disk, je 19,95 + NN, H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Sexmission - erot. Science-Fiction, Adv., Fantasy Girl - Adventure ihrer Träume, je 2 Disk, je 19,95 + NN, Traumgrafik, C64, deutsch, H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel 0511/574393

C-64 PD-Stuff! 10 Disks = 20 DM, 20 Disks = 30 DM. Info für 2 DM in Briefmarken. Write to Dennis Heydrich, Poststr. 13, 3013 Barsinghausen 1. Tausche auch gegen anderen PD-Stuff.

Nintendo: Top Gun, Goonies, Kid Icarus, Life Force je 55 DM. Ice Climber 30 DM. Atari Konsole + 12 Spiele + 4 Joystick 350 DM. Andreas Buck, Holzhofstr. 8, 8120 Weilheim, Tel. 0881/5964

For the newest 0-days stuff Michael Vogtmann, Eichendorfstr. 37, 8800 Ansbach

Erotika - außergewöhnl. Adventure, aufregende Bilder, C64, deutsch, 3 Disks, 29,95, Erotika II, III, je 19,95, alle 49,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel 0511/574393

Dream Girls - pikantes Adventure, C64, heiße Grafik, deutsch, 4 Disketten, 19,95 + NN. Der Harem, Adventure, 19,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

******* PD-Software ******* Biete PD-Software für den C-64 / C-128 / CP/M u. Amiga an! Liste gegen 1,- DM Rückporto bei: R. Wiedemann, Viktor-Wildschütte-Str. 5, 7529 Forst.

Biete Amiga Software zu Super Preisen an! Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61, 0511/561753

Erotika, das außergewöhnliche Adventure. Der C64 Erfolg jetzt für den Atari ST. SM124 u. SF314 erforderlich. DM 35,- + Nachnahme. Jörg Tonn, Lisztstr. 32, 3170 Gifhorn

***** Amiga *** Topaktuelle Amigasoftware** günstig abzugeben. Gratisliste bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! *** Amiga ***

Der Himmel ist blau, Dein Amiga ist grau, die Floppy ist kalt, denn Deine Software ist alt. STORM, 90. N. Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflg.

GERMAN DESIGN GROUP

Deutsches Afrika-Korps

Diese historische Simulation beschäftigt sich mit dem Nordafrika-Feldzug in den Monaten März 1941 bis Februar 1943. Mit diesem exellenten Strategiespiel können Sie den legendären Wüstenfeldzug des Generalfeldmarschall Rommel bis ins Kleinste Detail nachvollziehen.

- Es können bis zu 254 verschiedene Einheiten eingesetzt werden.
- 7168 Felder große Karte mit ansprechender Grafik
- Malta Option (Operation Herkules Invasion der Inselfestung Malta)
- Airoup Option (Luftwaffeneinsatz)

Hardware: Commodore 64 und Diskettenlaufwerk VC 1541 · Spielerzahl: 2 · Bestellnummer: C1/00101
Preis: DM 69,-- *Programmversion: Stand Dezember 1989
Neuerscheinungen vorrätig · Händleranfragen erwünscht!
···kostenloser Katalog auf Anfrage···kostenloser Katalog auf Anfrage···

Rüdiger Rinscheidt · Buchholzstr. 17 · 4755 Holzwickede
Hotline: «Freitags von 16.00 - 18.30» ☎ 02301/12647

G·D·G

For the latest modem imports write to: Lelink/Storm, PO Box 27, L-3801 Schifflg. (kein Tausch), We rule! The fucking best, Storm.

****** Amiga **** Amiga ****** Schnelle und diskrete Abos v. Fachmann. N. Lelink/Storm, PO Box 27, L-3801 Schifflg. Wir warten auf Eure Anfragen.

Du bist kühn und entschlossen Dein armes Looserdasein zu beenden. Wir helfen Dir bei deinen ersten Schritten. N. Lelink/ Storm, PO Box 27, (Amiga) L-3801 Schifflg.

ATTENTION!!! Deathline is back !!! We are back with new stuff! Faster than light! Write for hot stuff!!! Contact us at: Deathline, Ph. Schler, PO Box 35, CH-5223 Riniken - See you!!! * CH * We have only Amiga-stuff bye!

Verk. Originalprogramme für Amiga. Nur neueste Sachen. Ältere Prgr. sind auch vorhanden, Tausch evtl. Schreibt schnell. Bernd Schiffer, Danziger Str. 4, 4048 Grevenbroich 1

****************** POISON ************** Schreibt Eure Wünsche an: Michael Siebenhofer, 9330 Treibach Althofen ST Stefan 8 9330 Treibach Austria!!!! Vergeßt aber die leeren Disketten nicht, denn wir besitzen ständig neue Amigasoft für nur 2 DM ***POISON***

The Federation against Atari in 1990! Hottest Warez! (02 days)! Call us: 02241/331615 (Micha) 19-22 Uhr! Amiga only!! Born to chill - Sole to kill! Kick Atari-Assholes! Abos! Michael Eichhorn, Bussardstr. 59, 5205 St. Augustin 1

Seka Source Codes für Amiga! KEINE SPIELE!!! Programmmiere auch Intros (bei Interesse anrufen). Eine Disk kostet 5,- inkl Disk... Tilman Streng, Lofotenstr. 34 a, 2000 Hamburg 73, Tel. 040/6792564

C64 Level 99 sucht noch Mitglieder Immer neue Soft, Tie break, Hard Drivin usw. Info gegen 1 DM bei Patrick Christmann, Hauptstr. 33, D-5417 Urbar, W-Germany

Sexy-Picture-Show für Amiga auf 3 randvollen Disketten für nur 10,- DM bei Vorkasse, NN + 8,- DM bei: J. Kanzmeier, PF 10372, 2800 Bremen

Amiga! z. Zt. 3000 Programme und Anleitungen auf Lager. Immer neuester Stuff. Superschnell und supergünstig. Umfangreiche Gratisliste anfordern. Austria Tel. 0316/933722, Peter Golob, Lazarettgasse 29, A-8020 GRAZ

Verkaufe Original Amiga Games! California Games 35 DM, Kick off und Kick off extra time zus. 60 DM, Bio Challenge, Bundesliga-Man., Fugger, Kult, Hanse, Yuppi's Revenge je 40 DM. Tel. 0521/141818 ab 20 Uhr, Stefan Giboni, Bohnenbachweg 17, 4800 Bielefeld 13

Contact the fucking best STORM to get latest Amiga-software. Write to: N. Lelink/Storm, PO Box 27, L-3801 Schifflg. Beginners are welcome too.

The fucking best STORM N. Lelink/Storm, PO Box 27, 3801 Schifflg..Luxembourg

Superpack für IBM!!! (ohne Viren) Verkaufe Larry 2 + Larry 3 + Space Quest 3 für 100 DM (auch Einzelverkauf) schreibt an C. Brauner, Hoherodskopfweg 18, 6082 Walldorf. PS: Nur Originale.

Atari ST-Software mit Beschreibung abzugeben. Neueste Topgames vorhanden. Suche neue Anwender abzugeben. Tel:0043-222-61-62-910, Esteher Georg, Otto Probst. 5/7/6, 1100 Wien - Austria

***** Atari ST *** Software** Neueste Anwender- Midi- und Spiele! KW OSOS, O. Schaffer, PF 306, 1061 Wien Austria

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

Amiga und PC Originalsoft: E-Motion, Rotomix, Elvira, Bloodwych, Italy '90, Triad 3, CyberWorld, R-Type u.a. nach kpl. Liste fragen! (Rückporto) Auch Anwendersoft Orig., B. Bauspe, 282 Hbg 77, PF 770234, 0421/635218

Atari ST Schweiz Atari ST Habe die neueste ST-Soft!!! Immer Top-Games. Call: CH-(0) 1 5642670 (Ask for Joker!) !No Losers! Ch. Müller Ringstr. 9, CH-8121 Berglen

***** Amiga ***** Tausche nur die neueste Topsoft. Suche zuverlässigen Tauschpartner (keine Anfänger) - tausche nur das Allerneueste!!! Tel: 04954/5128 ab 14 Uhr, Mark Baumann, Schulstr. 3, 2956 Moormerland.

PC-ORIGINALE je DM 40,-: Popoulus, Battle Chess, Elite, Stargoose, Tel: 0941/62816, Klaus Moch, Sandgasse 101, 8400 Regensburg

CH*AMIGA*CH 062/260163 (Massimo) Wir haben die Soft, welche die anderen versprechen!!! Nur Modemimporte!!! Or call Switzerland's coolest BBS at+41 (0) 62260277 only 19,2! HST Rules, Massimo Didia, Engelbergerstr. 31, CH-4600 Olten

*** Amiga *** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, Pf 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! * Amiga *

Verschenke an den 5., der mir 10 DM schickt: Football Manager II + Exp. Kit bzw. Kick-Off bzw. Player Manager (alles Atari ST), Tobias Krempa, Adlerstr. 16, 2800 Bremen 1

Austria: If you want the hottest Stuff for your Atari ST then write to Peter Laengauer, Payerg. 7/25, A-1160 Wien or call in Austria: 0222/ 4209912 from 18-24h.

Österreich: Atari ST Softw.: Neueste Spiele abzugeben: schreibt an: P. Längauer, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Tel: 0222/4209912 ab 18h.

**** ATARI ST **** Hi Atarifreaks! Vergebe topaktuelle Software günstig. Gratisliste anfordern bei K. Weselovsky, Hetzendorferstr. 58/4/1, A-1120 Wien

Always the newest stuff for ST: Write to: S. Wegscheider, PO.Box 82, A-8054 Graz, Austria. Send Disk for list!!

C-64 Games anzubieten: X-Out, Oil Imperium, Wallstreet, Great Courts, Double Dragon 2, Northsea Inferno! Write fast! Bye! J. Pfeifer, Postbox 132, 4030 Ratingen 5.

Verkaufe It come from the Desert für nur 35 DM. Write to: K. Zergiebel, Am Salgenteich 16, 3320 Salzgitter 51. Only Amiga! Only 1 Megabyte. Hi to all my friends. Only Vorkasse!

Verkaufe für Atari ST Future Wars, Police Quest 2 + Space Quest 2. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 02623/2616 (nach 15 Uhr)

Neueste Games auf C64 vorhanden. Außerdem 8 Originalspiele zu verk.. Auch noch neueste Games gesucht. Call: 0621/476438. Nur von 14-16 Uhr! T.O.P. the best! K. Adler, Mülhauserstr. 27, 6800 Mannheim 71.

**** Schweiz *** Nintendo *** Schweiz **** Verk. Zelda 1 + 2 f+r 98 Fr auch einzeln, Gosth und Goblins für 50 Fr, SB 2 für 55 Fr. Sascha Bumann, Chalet Monika, CH-3906 Saas-Fee. Bitte nicht anrufen.

Originalspiele für Atari ST schon ab 8 DM. Liste gegen frankierten Rückumschlag. W. Matthäus, Lipschitzallee 82, 1000 Berlin 47.

C64 Disks. Ich habe Stunt Car Racer, Oil Imperium, Myth, G. Courts usw. Liste anfordern (1 DM Rückp.)! Pro Game 4 DM. Schickt an: Jörg Zimmermann, Borrwiese 22, 6799 Altenglan 3.

Verschenke an den 3. Einsender von 10 DM Soccer Manager Plus, den 4. Kick Off, den 7. Player Manager, den 10. Pirates, den 13. TV Sports Basketball. Alles Amiga-Games. B. Krauss, Leinenweberstr. 72, 7000 Stuttgart 80

For buying the very latest and sheapest stuff contact APEX!! Write to: F. Wensing, Postfach 134104, 4426 Vreden!! 10 Discs = 15 DM!! Also cheap month-abos! Amiga-Amiga

Diskbox C64 und Orig. Spiel an 20., der DM 1 schickt. Adr.: M. Wagner, Vornhagen Nr. 5, 3061 Luedersfeld

Habe IBM-Originale 3 1/2" Indy 3 55.-, SQ 3 55.-, Macadam B. 40.-, Crazy Cars 1 40.-, 4th Inches 40.-, 5 1/4" 688 Atack Sub 55.- Jens Schultheis, Coburger Str. 6, 8621 Mitwitz, 09266/1314

!Amiga! Verk. Softw.: 0-5 Tage alt! Immer das Neueste! 1 DM pro Game o. Abo! Liste & Infos anfordern bei: Alexander Reyer, Am Hohenberg 3, 2074 Steinburg 1, Tel: 04534/7933. Call!

***ST* Tausche und verkaufe Topgames.** Suche zuverlässige Tauschpartner. (auch Anfänger!). Super Service, diskret und schnell. Write to: F. Janke, Postfach 1351, 2953 Rhauderfehn 1. *ST*ST*

!!!Textverarbeitungsprogramm für C64 und C128 zu verkaufen. Mastertext Plus für nur 30,-. Ruft an bevor es zu spät ist. Ab 17.30, 05445/750, Horst Pranga, Pommernweg 14, 2841 Drebber

BUY NEWEST STUFF (OF AMIGA) 1 TO 3 TAGE GAMES / D-MOOS 10 DISKS AND 20 MARKS (19 AND 9 DISKS) OR 10 + 20 OR 25 + NO DISKS (BUT ALSO 23 + 8 DISKS) -PERHAPS BY ABO 19 + NO OR 11 + 10 (ALSO LISTE), MIGHT 5 + 5 DISX BY C-64 TOO - ALL CLEAR - IF NOT, JUST CALL: 089/7911036, Christoph Demut, Wallbergstr. 2, 8023 Groshesselohe

Biete Spiele und alle PD Serien für den Amiga an. Verkaufe auch Hardware. Fordert kostenl. Liste mit 1 DM Rückporto an bei: Manuel Rupp, Am Schilzberg 12, 7843 Heitersheim !!!

Suche und verkaufe billige Software für den C64 (Disk). Meldet Euch bei Sascha Hoffmann, Söhlekamp 10, 3320 Salzgitter 1, 99% Antwort. Bye bye!! Greetings to Warrior. Hulu!!

Amiga Games 10 DM pro Spiel Liste + Spiele per Tel. 05382/4858. Habew z. B. X-Our, Xenon 2, North & South, Strider, Stunt Car Racer, Rock'n Roll, Rings of Medusa, RVF Honda uvm. Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim.

Verschenke Geos (2 Org. Disks) + 1 Magic Disk (Org.) + 1x Game On (Prg.) an denjenigen, der mir als 10. 4 DM schickt! Schickt an: Michael Glöckner, In der Wüste 3, 5960 Olpe/Biggesee.

Giga Cad+ 30 DM, Giga Paint 30 DM, 64 extra Nr. 1 30 DM, Datas. + Epyx Action + Def. o. the Crown 60 DM, Blue Power Grey Smoke 30 DM, Tetris 15 DM, Speedball 15 DM, für C-64. J. Liersch, Hammersbecker Str. 37, 2820 Bremen 70, 0421/656239 nach 17 h

Amiga Public Domain Austria habt für Sie die "Super Serie" zusammengestellt. Fordern Sie unser Gratisinfo an: A.P.D.A., S. Lindner, Rupertigasse 15, A-5301 Eugendorf

Atari-ST Games und Anwendersoftware zu vergeben. (Über 1200 Programme Top-Software). Liste gegen Rückporto anfordern bei: K. Pölzer, Postfach 19, A-1223 Wien. Austria/Austria

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, Postfach 51, A-1162 Wien, Broschüre gratis! anfordern. Bittte LESERLICH! schreiben.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, Postfach 51, A-1162 Wien, Broschüre gratis! anfordern. Bittte LESERLICH! schreiben.

Verkaufe alte u. neue Amigaspiele von 10 - 40 DM (nur Originale). Ruf mich an! Tel: 08082/423 (bis 18 Uhr). H. Folger, Reibersdorf 2, 8255 Schwindegg.

VERSCHENKE an den 10. Einsender, der mir 5 DM schickt Boxing Manager, an den 20. Toobin und an den 35. Rings of Medusa: Hermann Folger, Reibersdorf 2, 8255 Schwindegg (Amigasoft)

Verkaufe Originale für Amiga: UMS, Sim City, Wall Street Wizard, Vermeer!!! Call: 02581/6616, Björn Rüther, Flintruper Ring 23, 4410 Warendorf

Bundesliga '90/91 -Neu- Managen Sie einen Fußballclub. Meisterschaft, DFB-Pokal, UEFA-Cup, Transfers, 1-3 Spieler. (C64 Disk; 14,95 DM + NN) S. Kröger, PF 4117, 4972 Löhne.

C64!!! Wer braucht immer das neueste Zeug? Pro Disk nur 1 DM. Nur per Vorkasse oder gratis Info anfordern. Bei M. Kuss, PF 39, A-9800 Spittal/Drau. 1-2 Stunden alte Games!!!

You want it, you got it! Biete neueste Software für Amiga. Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

Bundesliga '90/91 -Neu- Managen Sie einen Fußball Club. Meisterschaft, DFB-Pokal, UEFA-Cup, Transfers, 1-3 Spieler. (C64 Disk; 14,95 DM + NN) S. Kröger, PF 4117, 4972 Löhne.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Originalspiele: Imoseample (DM 60), Elvira (DM 85), Warhend (DM 75), Ninja Spirit (DM 75), Combo Racer u.a. Liste anfordern (Rückporto), Anwender: Zenon, Klaus-Peter Gruber, Pf 770234, 2800 Bremen 0421/6365886

Topaktuelle Amigasoftware 02323/42657, T. Lenker, Langestr. 10, 4690 Herne.

Verkaufe Sega-Module: Alex-Kidd I-III, Wonderboy I-III uvm. Verkaufe auch Spiele für IBM: Guild of Thieves, Jinxter usw. Ruft einfach 08151/6994 an und fragt nach Florian Oberhage, Lenbachstr. 14, 8130 Starnberg.

Amigasoft - Amigasoft - Amigasoft Software zu absolut niedrigen Preisen. Tel. 0221/7125057, Stefan Schmiedof, Nassbaumerstr. 13, 5000 Köln 60.

Spiele, Anwendungen usw. in preisgünstigen Abo's: 30 - 50 - 80er Abo's Preis: 70 - weitere Infos unter folgender Adresse: The Lioness Soft, P. Fröhlich, Postfach 214, CH-8400 Winterthur.

ORIGINALE mit Anleitung und Verpackung für Atari-ST, oft weniger als der halbe Preis!!! Ballistix 29.50, Bismark 36.50, F16 39.50, TV Sports Football 39.50, Dungeon Mastter 39.50, The Sentinal 32.50, Toobin 29.50, UMS 38.50, Virus 31.50, Werner 29.50, Street Gang 26.50, Plutos 14.50, Shuttle II 14.50, Starglider 14.50, 1st. Adress 64.50, Optimizer 79.900, Publishing Partner + ST-Paint, Timeworks 1.12 166.-, ca. 200 Programme vorhanden! Ruf: 04191/4320, R. Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2359 Kaltenkirchen.

Du bist der Meinung heisse Ware allein genügt nicht - schnelle Behandlung und gutes Service gehören auch dazu? Dann bist Du bei und richtig! Masters of the Island, Rainer Unterweger, Postfach 21, A-6027 Innsbruck. Nur Amiga! Auch Abos! Liste für 2 DM / 15 ÖS

Megaforce: Verkauf + Tausch von Demos (0-3 Tage): 1 DM + Porto + Disk!! 05921/75256 (- 8 Uhr!) Auch Samples: 3 DM + P + D!!
T. Albers, Sauerlandstr. 49, 4460 Nordhorn! No disk = no answer... Coooo!!

Biete Amiga Software Supergünstig und sicher an. Gratisliste anfordern. Dirk Pilz, Postfach 610441, 3000 Hannover 61

Amiga Software zu fairen Preisen! 100% Verlass + Rückantwort! Gratisliste? Kein Problem! Dirk Pilz, Postfach 610441, 3000 Hannover 61

Biete neueste Amiga Software zu günstigen Preisen. Tel: 0511/561753 oder: Dirk Pilz, Postfach 610441, 3000 Hannover 61

C-64 Org. Software (größtenteils Spiele) ab DM 6,-. Liste bei Michael Borz, Ernststr. 77, 7500 Karlsruhe. Bitte addressierter und frankierter Rückumschlag.

Amiga user pay attention to this important mention. All you want - you get from US - so don't wait but rush! The right address for perfect service and fastest treatment is: Masters of the Island, R. Unterweger, PO Box 21, A-6027 Innsbruck. List for 2 DM or 15 ÖS.

Verkaufe mein 14400 HST Baud Modem für 1450,- DM. Call: 0202/500901. Inri Stefan, Karlstr. 1, 5600 Wnt. 2

Du suchst Demos? Wir haben sie! Neuestes aus Venlo und andere neue Sachen für C-64. Interesse? Ninja Softs,
C. Hoss, Zu den Erlen 9, 5042 Erfstadt. Tel: 02235/85431.

Verkaufe Kick Off C-64. Schreibt an Patrick Hamann, Erlenkamp 245, 2725 Brockel. Tausche auch gegen Emly Hughes International Soccer. Tel. 04266/1726 ab 15 Uhr.

***** C-64 **** C-64 ***** Ich verkaufe alte und neue Games. Die Liste mit Rückporto anfordern bei: POW, Diedrich Frank, Marienstr. 20, 3162 Uetze.

IOWA IOWA IOWA IOWA IOWA IOWA We are simply the best on your C-64. Write to M. Knapp, PO.Box 200, A-6100 Seefeld! IOWA IOWA IOWA IOWA IOWA IOWA IOWA

Amiga Originale billig abzugeben. Tankattack & Rocket Ranger für je 30 DM o. beide für 60 DM & ein anderes Original-Spiel dazu. Info: Tel: 09722/8920.

Für den Amiga habe ich die Originale Strargilder II, Leisure Suit Larry, Popoulous zu verkaufen. Dirk Dempewolff, Pollerdiek 1, 2941 Spiekeroog, Tel. von 18-19 Uhr 04976/1451.

MS-DOS-Games, über 20 Originale, Verkauf von privat zum halben Neupreis. Liste gegen Freiumschlag bei. Daehler, Ross-Str. 6, 4000 Düsseldorf 30

C-64! Orig. (Tape)! Super Oldies + News! Summer Games I+II = 25.-, Barry McGuigan Boxing = 10.-, Rambo = 15.-, Little Vom. People = 10.-, Bodo Illgner Soccer = 20.- + Börsenfieber = 25.-!!! Tel. 02861/1486 18 Uhr. Marco Tüshaus, Wakelkamp 18, 4280 Borken 1

MOMENT! Verkaufe etwas ältere C64 Games. Aber billiger! z.B. Seuck 20.-, Guild of Thieves 20.-, Rampage 10.- u. a. Ruft an, es lohnt sich wirklich. 07662/1671 ab 16h, Gerd Treffeisen, Eschbachstr. 2, 7818 Bickensohl.

Verk. Amiga-Soft! Cabal, Oil Imperium, Valcon je DM 40.-, North and South DM 35.-, Clever u. Smart DM 10.-, usw. 0711/832282 ab 16 h. Florian Huber, Bahnhofweg 4, 7015 Korntal.

C-64: Biete gute PD-Soft zu günstigen Preisen. Eine komplette Liste auf Disk erhaltet Ihr gegen 1,-DM Rückporto bei: Markus Wasserberg, Norderstr. 40, 2223 Meldorf.

Verkaufe C-64 Original Disk und Tape für 15 bzw. 5 DM! z. B. Deflector, Cybernoid 2, IO, Arkanoid 2 uvm.! Listen bei: Markus Wasserberg, Norderstr. 40, 2223 Meldorf.

AMIGA: Wer Interesse an "Free-Soft" (PD, Intromaker, Demos, ...) hat, kann dies bei... M. Bruckmann, Pf 1104, D-4797 Schlangen 1 ... mit einem super Service bekommen!

Mega billig: Amiga Soft zu Super Preisen. Immer aktuelle Soft u. ältere Programme. Schreibt an: Stefan Simmler, Fischermättelliweg 5, CH-3400 Burgdorf. Schweiz! Schweiz!

Neue Soft zu Top-Preisen: Super billig! Write to: Stefan Simmler, Fischermättelliweg 5, CH-3400 Burgdorf. 100% Antwort!! Only Amiga 500 u. 2000. CH-CH-CH

Alte u. neue Softw. zu verk.. z.B. Champions of Krynn, Dragon Wars, Dan Jare 3 u. Impossamola. Listen bei Ingo Brangs, Max-Planck-Str. 9, 415 Krefeld 11 (only Disk, C64)

***** AMIGA *** Verkaufe oder tausche folg. Originale** It came from the Desert, Great Courts, Reflections, Katakis, Jeanne D'Arc u. Erdkundeprogramm. Tel: 07402/7954, Heid Andreas, Heimbachstr. 4, 7230 Waldmössingen.

Österreich AMIGA! Sofort gratis Listendiskette anfordern + Spiele und Demos! 2000 Disketten vorhanden! Nur bei Cerhan Wolfgang, PF 17, A-8706 Leoben-Seegraben. Schreibe auch Demos für Gruppen!!!

You want the newest Softw. for your Atari and Amiga: Write to "The Elite", M. Hain, PF 235, A-1051 Vienna. Liste anfordern u. System angeb..

Verkaufe Fastload (-Save) Modul 35 DM, Dragon Ninkja, FM 2 + Kit, Untouchables für je 30 DM, Golf-Krise 10 DM (alles Originale) T. Stammer, Brucknerstr. 8, 7108 Möckmühl. Sorry only C-64 Disks!

Hallo, wollt Ihr 10 beidseitig bespielte Disks dann schickt 25 DM und Ihr beakommt sie für C-64. Guido Hör, Pfadgasse 77, 6843 Biblis.

Wir führen die beste PD-Software für den C-64. Schreib noch heute mit 1,50 DM Rückporto an: Gerd Wolpert, Goldbachstr. 19, 6991 Igersheim * Dann bekommst Du umgehend eine Liste auf Disk.

Wir haben die besten Digi-Songs, Demos und Anwenderprogramme. Schreibt noch heute mit 1.50 DM an: Gerd Wolpert, Goldbachstr. 19, 6991 Igersheim * Dann bekommst Du umgehend eine Liste auf Disk.

Amiga-Kickstarts: Sensor V1.3, V1.2G, V1.3G, V1.3, Acid V1.2, Ufo V1.2, Megakickstart, HQC V1.2 + je Disk 10 DM. V1.1, V1.2, V1.2.1, je Disk 5 DM oder Tausch. 0221/7087948 (Kurt)

!!! Verkaufe !!! --- für Amiga --- Detonator, Test Drive und Flight-Simulator 2. Alles Originale! Alle Preise VHB. Ruft mich an: 06133/5347, Sascha Scheidel, Saarstr. 31, 6505 Nierstein 1.

Super Abo! Jeden Monat 100 Disks + Disk (2DD - 100% error free) immer neueste Software. Wir schicken 1x die Woche 25 Disks per Nachnahme für DM 50 + Porto!! Info unter: H. Mertins, Stadtmühlgasse 9, 6940 Weinheim. Bitte mit Rückumschlag!

Amiga-Originale: Zombie, Manhuntter NY, Holiday M.(je 40), Snooker, Ninigolf + (je 30), Cybernoid 2, Paranoia C (je 20) etc. U. Annussek, Goldschmiedstr. 32, 7450 Hechingen, 07471/13521 ab 19 Uhr. Tausche evtl. gegen andere Originale.

C64 C64 C64; For the best and newest Stuff call Savage-Soft under: 05335/3510, Markus Blaickner, Markt 377, A-6361 Hopfgarten. 2-3 days old stuff!!!

Software für den C64? OK, bestellt nach Liste oder nehmt ein Hot-Stuff Abo, schickt 3 DM u. Ihr bekommt die Liste auf Disk geschickt: Batman, J. Preundel, PF 20, A-8019 Graz.

EPIC: The Kings Game. Ein ins deutsche übersetztes Fantasy-Postspiel für bis zu 150 Spieler mit Magie, Strategie und Kommunikation. Infos beim Simulationsspiel-Verein Graz, Postfach 1205, A-8021 Graz

Amiga Austria Super Software präsentiert: Sie beste Software für den Amiga. Gratisliste anfordern! A.A.S.S., S. Lindner, Rupertigasse 15, A-5301 Eugendorf

C-64 Abos (Spiele)! Infos von: The Ancient Temple, B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Billigst, aktuell u. wöchentl. Lieferungen!! "You have sure seen our demos (Airdance I, II, III)"

Du suchst neueste + 100% funktionierende Amiga-Software?? Wir haben sie. Für die Gragisliste und Infos schreibt an: B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. ** Simple The Best!! **

Amiga-Gratisliste!!! Mehr als 1500 Programme.. Billig, neueste Software und schneller Service. 100% zuverlässig!! *B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. * Auch Oldies + Abos...

Amigasoft: Maximal eine Woche alt!! Super Software (Spiele, Anwender,...), extrem billig + schnell. Um die Gratisliste zu erhalten schreibt an: B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Auch Abos.

Achtung!! Ich verschenke meinen Amiga 500 mit TV-Modulator an den 999., der mir ein 2-DM-Stück schickt. Dirk Jochym, Talstr. 37, 6304 Lollar 3. Es lohnt!!!

Suche Hardware

Suche Amiga 500 (100% ok) evtl. mit Speichererweiterung und TV-Emulator. Zahle 600 DM je nach Angebot auch mehr. Call 0731/27168. M. Akkuyum, Gaißenbergstr. 26/2, 7900 Ulm

Su. Floppy I od. II oder Floppy 1571. Nur 100% ok! Preis VHB. Tel: 07631/5140 ab 14 Uhr. Bernd Baier, Alte Landstr. 60, 784 Mülheim 11

Suche Amiga 500 und C64 + Floppy Tel:04521/73263, Andreas Schwalich, Breslauerstr. 4, Eutin (Neudorf)

A 2000 B (100% ok) gesucht! Biete ca. 700,-DM. Andreas Otte, Schlitfstr. 17, 7405 Dettenhausen, Tel:07157/66219 18L8-23 Uhr

STOP! Werft Euren Computerschrott nicht weg! Wir brauchen ihn noch! Sendet die defekte Hardware bitte an unseren Club! S. Bube, DDR-6081 Herges-Hallenberg, Friedensstr. 6

Suche einen Amiga 500. Zahle 350 DM plus einen C64 II (Ton defekt). Bitte nur schriftl. Angebote an: Daniel Zollinger, Im Moos 11, 8307 Effretikon /Schweiz

Suche Computer-Schrott sowie defekte Anlagen und veraltete Original-Software (keine Kopien), kaufe auch XT-Teile, Drucker, Monitore etc. Tel: 07271/6332. leg. Geräte s. für Schulen/ DDR. M. Klais, Habichtweg 9, 6729 Wörth

*** PC-Engine * Sega Mega Drive * ST *** Kaufe PC-Engine o. Mega Drive. Angebote an: Tel: 07522/20697. Verk. außerdem: 5 ST-Originale u. 30 ST-Demo-Disketten. Sebastian Roll, Karl-Saurmann-Str. 3/3, 7984 Wangen/Allg.

STOP! Ich suche dringend einen Amiga 500 (100% funktionstüchtig) mit Maus, zahle 600 DM!!! Tel: 04236/493 (ab 15 Uhr), Gerrit Behm, Moorstr. 42, 2816 Weitzmühlen

Suche PC-Engine CD ROM oder PC Engine gebraucht. Kaufe auch Sega Mega Drive oder Super Grafx. Angebote an R. Wekwerth, G.-Hauptmann-Str. 89, 7302 Ostfildern 2. Dringend, zahle gut!!!!

Sega, Sega Mega Drive PC-Engine I + II, Neo Geo, Lynx und Game Boy. Kaufe auch ganze Spielesammlungen auf. Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

Suche Amiga 500 Sendet Angebote an Michael Kuttig, Doerspestr. 40, 5275 Bergneustadt.

Suche Amiga, ST, PC, Segasysteme PC-Engine geschenkt oder leicht defekt, Michae Wagner, Schüler, Kornstr. 20, 2800 Bremen 1

Suche: Amiga 500 u. Bildschirm Biete: Comodore PC 10/III + Bildschirm. Axel Baumgärtner, Stielpfad 10, 6501 Saulheim, Tel 06732/4565

Suche Atari 800, altes Modell mit zwe Steckmodul-Einschubschächten, 48 K, sowie Zubehör aller Art. Nur einwandfreie Geräte Zahle gut! Bastian Robin, Hochfeldstr. 18, 890C Augsburg, Tel: 0821/575742

Suche Schneider CPC-6128 + Farbmon. o. Erstl. DDI m. Zubehör! Weiterhin Knight Rider + V + sonstige Games gesucht! Alles auch einzeln. Angebote an: Andreas Pataky, Wengertstr. 27, 8728 Haßfurt.

Amiga * Amiga *** Amiga** Wer verkauft mir seinen Amiga 500. Biete 300 - 400 SF. Dan Oberholzer, Südallee 14, 5034 Suhr CH

Verkaufe Datasette Modell Turbo-Data + 10 Kassetten + Quick Load + 1 Joystick für 100 DM, für C-64. Schreibe an Guido Hör, Pfadgasse 77, 6843 Biblis.

Biete Hardware

Verkaufe C-64, 2 Diskettenlaufwerke, Drukker, Monitor, 10 Originalspiele, Diskettenbox und Modul für 650,- DM. Ruft an unter 0941/74445. Anruf nur Mo-Fr von 8-17 Uhr. Karl-Heinz Körper, Bajuwarenstr. 10, 8400 Regensburg.

Sega Master System + 10 Spiele (Secret Command, Wonderboy 2, Shinobi, Choplifter, usw.) für 500,- DM. Nur Komplettabnahme! Tel: 089/3102392. Chr. Zimmermann, St. Benediktstr. 1, 8044 Unterschleißheim

Verkaufe meinen C-64 an den 50., der mir 10 DM schickt. Zum C-64 gehört ein Modul und Monitor und Floppy. Am Böllenmoor 10, 4470 Meppen. Ach - ja, mein Name Jürgen Schuckenbrock!

C64 + 1541 + 40 Disketten + Resetschalter + Joystick neu, 1541 1 Jahr alt, 1a Zustand, VB 350,-. Tel: 089/6019246, Heiko Schraml, Neubiberger Str. 72, 8011 Putzbrunn

C-128 D + Farbmonitor 1901 + Drucker MPS 803 + 2 Joysticke + 50 Disks mit Box für 900 DM, Tel. 05171/41073, M. Henning, Spiegelbergstr. 7, 3150 Peine

Verkauf: C64 II + Floppy 1541 II + Farbmonitor 1802 + Drucker Oki ML 182 + 150 Disks + 2 Diskboxen + Disklocher + Modul A. Cartridge 5 + Geos V2.9 + ca. 600 Endlosblätter + 12 64'er Hefte + Abdeckhaube für nur 1500 DM! Alles im Top-Zustand. Tel.: 06151/717643. Th. Warda, Grubenstr. 87, 61000 Darmstadt 14

Verkaufe C64 + Floppy (ohne Zubehör) Neupreis: 850 DM, Verhandlungspreis 400 DM. Tel: 07672/2874, ab 19 h, außer Fr.M. Wiggert, Jägerhaushaldenweg 8, 7822 St. Blasien

Sega Master System 169 DM 3 3 D-Brillen 75 DM, Light Phaser 69 DM, Contro. Stick 22 DM u. a. Tel. 04521/71497, A. Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

Sega Master 175 DM, Light Phaser 75 DM, 3 D-Brille 78 DM u. Low Softw. Tel: 04521/73263 A. Schwalich, Breslauer Str. 4, 2420 Eutin (Neudorf)

Verk. Atari 520 STM + Floppy SF 314 + S/W Monitor SM 124 + 30 Spiele (u. a. Rings of Med., FM II, Elite) + 40 Anw. Prog. + Joystick f. 790 DM. oh. Monitor 645 DM Tel. 04932/2854. A. Pauls, Richthofenstr. 18, 2982 Norderney

Verk. 1 1/2 Jahre alten C-64 II + Floppy 1541 II + Action Cartridge + Disketten + Box + Staubschutz + Locher + 4 Bücher f. 450 DM. Angebote unter; 040/685802, M. Marczynski, Lengerckestr. 34, 2000 Hamburg 70

Verk. C64 II mit Floppy + 140 Disks + 2 Diskboxen, Locher + Handbücher, ASM-Zeitschriften + 4 Joysticks f. 550 DM, 8 Mon. alt. Bei Matthew Wssien, Graf-Berthe-v.-Trips-Ring 89, 5014 Kerpen/Horrem, Tel.: 02273/6435 ruft an! jetzt!

Verkaufe C128 + Floppy 1571. Leicht defekter Sanyo Monitor kostenlos dazu. Cad + Basic Lernprogramme gehören auch dazu. VB 600,- ab 18 Uhr erreichbar Tel. 0221/3605001. H. Richter, Vorgebirgstr. 344, 5000 Köln 51

C-64 mit Laufwerk, ca. 80 Disks, 7 Games für 300 DM mit Literatur, schreib an Thomas Franz, Nollenstr. 26, 7614 Gengenbach

Verkaufe C128 Floppy 1571, Monitor 1901 + Zubehör VB:990 DM. Tel:07158/6751, Uli Gutekunst, Brahmsweg 8, 7303 Neuhausen

Verkaufe 60 Maxell CF2 3" Disketten für 7 DM pro Stück. Wer 10 Stück kauft zahlt nur 60 DM. Disks sind originalverpackt, mit Etiketten! Tel:04559/1039 Cay-H. Hastedt, 2361 Wengin

Verkaufe C128 + Floppy 1571 Maus + Mauspad + Disks + D-Box DM 420,- VB. Bei Interesse, ich hoffe es ist enorm, bitte melden unter Tel: 0731/710763 (wer ihn kauft bekommt 5,-) Jochen Weiß, Flurstr. 31, 7910 Neu-Ulm 1

Verkaufe Amiga 500! 2 Mon. alt. Mit HF-Modulator, 10 Leerdisks u. 3 O. Games: Starflight I, Lords of the Rising Sun, Terry's big Adv.! NP: 1200,-; alles zusammen nur 900 DM! Ab 14 Uhr (Ralph verlangen) R. Gutzmer, Ludwig Börne Str. 4, 2850 Bremerhaven

Supergünstig!!! verk. Speicherw. für A 500, neuwertig, originalverpackt, abschaltbar, mit Echtzeituhr für 250 DM bzw. an den Meistbietenden. Tel. Mo, Do 15-16 Uhe. 07763/3266

Der 10., der mir einen 10 DM Schein schickt, bek. meinen C 64, der 20. 10 Disks, der 30. mein Floppy usw. bis 100. Jeder, der 3,50 Rückp. beilegt, bekommt besp. Diskette. JEDER. M. Engel, PF 2092, 4709 Bergkamen.

Biete einen MSP 1200 Matrixdrucker mit Action Cartridge plus Modul (zwecks Hardcopy) an. Beides wenig benutzt für nur 350 DM abzugeben. Tel: 0203/581180, M. Giehl, Holtenerstr. 198a, 4100 Duisburg 11

Verschenke 12 3" Disks, alle bespielt, an denjenigen, der mir als 25. 7 DM (bar) schickt. R. Kabala, Magdeburger Str. 5, 6752 W'weiler. Die Disk's sind fast neu! *CPC*

Verschenke meinen Atari MEGA ST 2 mit SM 124 und Maus, alles fast neu, an den 90., der mir 20 DM schickt: an Thomas Gröning, Langeloh 4, 4600 Dortmund 50

C64 II + 1541 II + Supermodul "Nordic Power" + 31 cm S/W TV + 90 Disks mit Soft.-ware + viele super Originale + viel Zub. f. 700 VB! Verk. auch ohne TV! Alles erst 3/4 J. Topzust.! 06824/4619, Ch. Betz, Anemonenweg 6, 6682 Ottweiler

Verk. PC-Engine RGB/PAL + 4 Spiele + Joystick + four player Adapter f. 550 DM. Meldet Euch bei Michael Jeschky, Sechtemerstr. 8, 5047 Wesseling, Tel. 02236/46398 17-20 Uhr

***** Superangebot ** Superchance ***** Verkaufe C-64 + 1541 + 1531 + Digitizer + 10 Data-Becker B. + 17 64'er + 13 ASM + Joystick + Orig. Spiele + Soundeditor + 2 Diskboxen + Utilities für sagenhafte 399,- DM -- sofort ans Telefon! 0234/431758 (nur kompl. Di-So 15-20 Uhr) A. Trotzek, Schützenstr. 157, 4630 Bochum 1

Verk.: C-64 II, Floppy 1541 II, Geos, ca. 85 Disketten, Diskbox, Abdeckhaube, Joystick, Literatur, Zubehör, (alles 100% ok) für nur 480,- DM. Tel. 06432/9285. Christian Fenzl, Dielstr. 9, 6252 Diez/Lahn

Verkaufe 128 D mit viel Zubehör wie z. B. Final Cartridge 3, 700 Disks + Boxen, viele Originale, Literatur und und ... Preis: VHB 900 DM, ruft an: 06206/4954, S. Kamuff, Reisstr. 20, 6840 Lampertheim

Amiga-Überhang aus Sammelbestellung Speichererweiterung abschaltbar zum Toopv., C-Copy Hardware 20.- DM, Ami-64 Emulatorkabel + Softw. 30,- DM, Joystick -Maus - Umschaltbox 30,- DM, Laufwerk 3,5" abschaltb. 239,- neu, gruß an alle. 02202/38706, J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.- Gladbach 2

Verkaufe: Sega-Masters-System mit 20 Spiel-Modulen + Joystick f. 400 DM. Spielmodule auch einzeln zu haben. Je Modul 15 DM. Tel:05571/3656, Daniela Mirgaiski, Leipzigerstr. 20, 3418 Uslar

Achtung! Verschenke C64 + Floppy + Drucker MPS 1200 + Diskbox mit 29 Disketten mit über 200 Spielen und Anw. Prg. an den 20., der mir 20 DM schickt! Oliver Karl, Werner Heisenberg Weg 112, 8014 Neubiberg

Verk. Schneider CPC 6128 + Monitor + einge. Floppy + 2 Systemdisketten + Handbuch + Diskettenbox + 14 Disketten f. ca. 400 DM! Matthias Troska, Winklhart 74 a, 8268 Garching/Alz, Tel: 08634/1236 ab 14.00 Uhr erreichbar.

Verkaufe superschnellen 286er / 16 MHZ / Neat Chip-Satz v. Intel / 2 MB RAM 70ns / 65 MB HD / 1,2 MB FD / VGA 512 KB / Multisync Farbe / Maus etx. DM 4800,- m. Garantie, Drukker NEC Pzt /neu) DM 700,-07271/6332, M. Klais, Habichtsweg 9, 6729 Wörth

Atari 800 XL mit Datasette, Bookware,* Spiele für 110 DM. Orig. verp. Interesse? Stefan Rose, Wasserstr. 81/3, 7907 Langenau. 07345/6640. Suche Amigabremse, Günstig. Wer sucht alte Comics von 80/82/84? Wer sucht den Bad Disc Optimizer?

C64-I + Floppy 1571 + Joystick + Diskettenbox mit ca 30 Disks und auch Datasettenspiele wie Rambo 3, Read Head... und Leerdisks ca. 400 DM. Andreas Böhm, Königsberger Str. 10, 4700 Hamm 3

Verk. Commodore 128, Floppy, Datasette, 60 Disketten + Box 440,ß DM. Marcel Stern, Berger Str. 88, 5000 Köln 90, Tel: 02203/35269

Verkaufe für den Amiga: 5 1/2 Zoll, Floppy + 150 Disks (mit news) + Bootselector! 300 - 350 DM! Floppy noch 11 Monate Garantie! Alles 100%! Tel. 02150/6107, Johny Nguyen, Hauptstr. 36 a, 4605 Meerbusch 3. Schnell!

Verkaufe C-64 II + Floppy und viele Extras für 550 DM. Tel: 07121/29608, Marcus Kades, Gustav-Schwab-Str. 42, 7410 Reutlingen

Verkaufe Sega Master System mit 20 Spielen, 2 Sticke, 8 Seiten Tips, Light Phaser und Super Trafo. VB 1100 DM. 0711/822214 (Fragen kosten nichts) Michael Zimmermann, Husumerstr. 20, 7000 Stuttgart 40

Verkaufe Atari 520 ST, SF 314 an den Meistbietenden. Tel. 04504/3028, Sven Börkesson, Am Hubertusberg 8, 2409 Hobbersdorf

Verschenke C 128 D mit allem drum u. dran an den 100., der mir 100 ÖS od. 15 DM schickt. Michael Holl, 215 Bürserberg, A-6700 Bludenz

Adlib-Soundkarte m. Composer Software kpl., neu + unbenutzt, Orig. verpackt, stattt DM 600,- nur DM 500,-. Tel. Teag 04103/809412, abend /89990. O. Wirth, 2000 Wedel, Beim Hoophof 13

Verkaufe: Amiga 500 + 10 Originalspiele + Star LC 10 Drucker + Joystick + Anwender + Zeitschriften für VB 1300,-DM. Tel: 06187/23693 ab 14 Uhr (eilig) nur zusammen. Sven Förter, Am Städter Berg 3, 6369 Nidderau 5

Verkaufe IBM PS/2 Mod. 30 kompl. m. Monitor u. Maus f. 2800 DM. Weitere Informationen: 06724/8602, Christian Konrad, Am Hahn 9, 6534 Stromberg

Verkaufe! wegen Systemwechsel eine 6 Monate alte Computeranlage. C642, Floppy 15412, Commodore Farbmonitor 1802, TV Tuner, Commodore Farbmonitor 1802, TV Tuner 7300, Matrixdrucker KX-P1081. 100%ig ok u. mit Zubehör. Tel:02733/4313, Stefan Trittmann, Sterzenbacher Str. 13, 5912 Hilchenbach

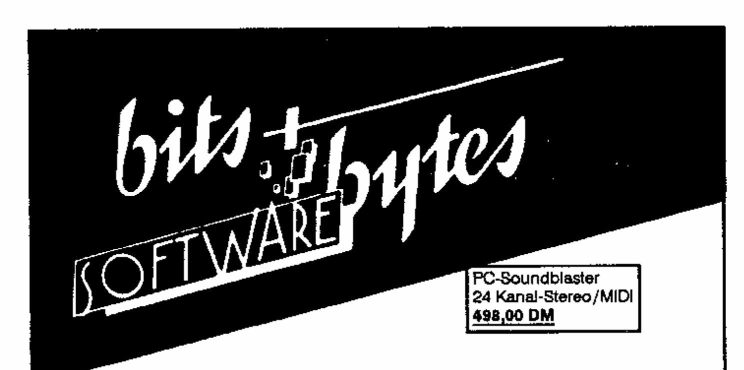
Verkaufe C64 + 1541 II + Cartridge MKV + Disks u. Locher + Box + Datasette + 7 Games + Joystick für nur 550 DM. Call: 0208/402422, André Wohlidko, Limburgstr. 33, 4330 Mülheim/Ruhr

Verk. Amiga 500 m. Stereo Monitor, 9 Mon. alt. Dazu ein Laufwerk, eine Speichererweiterung + sonstiges Zubehör. Und noch über 1100 Spiele f. 3800 Fr. Tel: 062/442268, Marc Levenberger, Spannatweg 5, 4852 Rothuist

C64 II + Floppy 1541 II + 3 Spiele (Pool of Radiance, Hostages, Power Drift) + Abdeckhaube + Resetschalter + Computerbuch + Diskettenlocher + Diskettenbox !!! für 400 DM Tel.0261/72966, 14-21 Uhr, Jürgen Eggermann, Lehrhohl 7, 5400 Koblenz

Speichererweiterung für Amiga 500 T.pr., abschaltbar, C-Copy 20.-Hardware, 64/Ami Emulatorkabel + Software 30.-, Joystick-Maus-Umschaltbox 30.- alles aus Sammelbestellung. Jürgen Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.- Gladbach 2, 02202/38706. Ruf mal an!

Speichererweiterung für Amiga 500, abschaltbar, Megabitchips, 200ns, leichter Einbau, kein löten, Tagespr., 3,5" Zusatzlaufwerk Amiga 239-, aus Sammelbestellung neu. Jürgen Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.- Gladbach 2, 02202/38706. Ruf mal an!



Speichererweiterung für Amiga 500 T.pr., abschaltbar, Amiga Bremse 49.-, Kikstarturnschaltung 49.-, Festplatten Interface 150,- alles aus Sammelbestellung. Jürgen Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2, 02202/38706. Ruf mal an!

Speichererweiterung für Amiga 500 T.pr., abschaltbar, Antivirusset + Softw. 35.-, Scartkabel f. Farbfernseher 25.-, Bootselector 25.-, Powerfire 40.-, alles aus Sammelbestellung. Jürgen Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2, 02202/38706. Ruf mal an!

*** **Help me** *** Verkaufe wegen Geldnot Atari 520 STM (1MB) + SF 314 und Maus für nur 639,- DM. Please call me: 08638/4992, Stefan Pokorny, Ratiborer Str. 2a, 8264 Waldkraiburg. *** alles 100% ok ***

Verkaufe Sega Master System mit 12 Videospielen und 2 Light Phaser Pistolen für 500 DM. Meldet Euch bei Rolf Brück, Mozartstr. 40, 6232 Bad Soden/Ts., Tel: 06196/28926.

!!!SSSSSSTTTTTOOOOPPPPP!!! Verkaufe C64 + Floppy 1541 II + Joysticks + Spiele + 15 ASM zu 350 DM. Anrufe Mo-Fr 14-16 Uhr Tel: 05251/56301, Manni Delfino, Detmolderstr. 71, 4790 Paderborn

Atari 520 ST mit 2-seitiger Floppy, Maus, Basic Buch, Basic Disk + Games für 600 DM abzugeben (alles in Top-Zustand) Call: 0911/579352, Frank Meyer, Ostpreußenstr. 1, 8505 Röthenbach.

Zu verkaufen US Robotics Courier HST 14 400 Baud Modems Info erhältlich bei: USR Direktimport, Daniel Bucher, PF 31, CH-6000 Luzern 14

Verschenke 3x einen Amiga 2000. Amigas 100% ok (3 M. alt), jeweils an den 1., 10., 50., der mir 20 DM schickt. Klaus Simeon, Pelikanstr. 60, 3000 Hannover 1

Verk. Sega Master incl. 25 Games, Lightphaser, 3-D-Brille, Joystick. VB. 1000,- DM. Evtl. auch einzeln erhältlich.
Tel: 0234/520663, Marcel Elsenheimer, Berggate 33, 4630 Bochum

Verkaufe Nintendo Game Boy m. 5 Modulen (Tetris, Nemesis u.a.) für nur 360 DM. Oder Tausch gegen Mega Drive mit Modulen. Tel: 05205/70452, Matthias Pentke, Biberweg 44, 4800 Bielefeld 11

Verkaufe C128 + Floppy (1571) + Drucker, Abdeckhaube, Box + 70 Disks, Joyst., Bücher, Hefte, Papier, viele Originale (Sim City, Pool of R., Fugger...) 100% ok! VB 1150 DM. 06701/7097, Andreas Unkelbach, Kirchgasse 1, 6555 Zotzenheim

Verschenke Dataset m. Z. an den 17., Floppy m. Z. an den 83., 64er an den 142.;, der mir 10 DM schickt. Cam-Minh Chau, Zabel-Krüger-Damm 50, 1000 Berlin 28

Verkaufe Sega Master + 3-D-Brille + Phaser + Joystick + 20 Games. Zusammen VB 1000,- DM. Evtl. einzeln erhältlich. Marcel Elsenheimer, 4630 Bochum, Berggate 33, Tel. 0234/520663

Verkaufe Sega 16 Bit mit 9 Modulen z. B. Super Shinobi, Ghouls & Ghosts, Afterburner, Go. Axe usw. Sowie Sega Master Moduls: Wonderboy 1-3, Alexx Kid 1,3, Aztec Adv. Tel:02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

Amiga 2000 mit 21 MB-Festplatte, XT-Emulatorkarte mit Speichererweiterung 640 KB, Zubehör, VB 3700,-.
Jens Retzdorff, Fundershofen Nr. 39, 7933 Schelklingen 1, Tel. 07384/426

Sega Master System + Hang On für 159 DM zu verkaufen. Auch über 50 verschiedene Spiele.
Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

Schneider PC 1512 DD, Monochr. Mon. 2 x 5 1/4 Floppy, Mouse, Standartsoftware, Wordstar, Maillist, Spiele, DM 800. Wolfgang Buhl, Angererstr. 20, 8000 München 40, Tel.: 089/3007470.

Verschenke Amiga 500! 2 Wochen alt (100% ok) an den 100. Einsender von 1 DM an Helmut Heckers, Roderburgmühle 8, 5190 Stolberg

Verkaufe C 128, mit Floppy 1571, Final Cartridge 2, Maus, Datasette, 2 Joysticks, Diskbox mit ca. 300 Spielen (darunter Tophits) für 750 DM. T. Vorgahl, Esperantostr. 3, 5014 Kerpen-Ma.

Verkaufe wegen Systemwechsel C-64 mit Befehlserweiterung (leicht defekt) für 50,- DM, Floppy (mit Speeddos) für 140,- DM und Diskettensammlung. Tel.: 04346/7533, Kai Oppermann, Krummbogen 4, 2303 Neudorf

Verschenke an den (die) 100. Einsender(in) eines 10 DM Scheines 1 C64 + Floppy + 80 Disks + Resettaste. M. Rieger, Einhornstr. 4, 3420 Herzberg 4. (viel Glück!!!)

C128 + Monitor 1701 + Floppy 1541 + 80 Disks. 1a Zustand. Tel:02227/4860 VB 750,-. Chr. Flammersfeld, Schwarzwaldstr. 28, 5303 Bornheim 3

Biete Atari 1040 ST + Doppelst. f. Joyst. Monitor SM 124. 6 Top Spiele (ASM Hit Hostages, Exolon, Operation Wolf, Street Fighter, Lombard Rally u. African Raiders) VB 1400 DM. 15 Mon. alt als 5 Spiele für 40 DM. anläuten: 089/163832, M. Streitberger, Safferlingstr. 2, 8000 München 19

Verk. Amiga 1000 + Monitor + 2. Laufwerk + Bücher + Original-Softw. + Zeitschriften wegen Bundeswehr! VB: 1800,- Tel: 08024/1762 Michael Kopf, Jupiterstr. 29, 8156 Otterfing

Billig Schneider CPC 664 + eingebaute Floppy + Brother 1009 + G+65 Grünmonitor + ca. 20 Disketten und 10 Kassetten mit Software + Kass. Interface + 20 Zeitschriften f. n. 700 Fr. oder 850 DM. Schreibt an Wolfgang Lenoir, Berninastr. 74, 8057 Zürich, Schweiz, Tel: 004913116578

IBM Verkaufe Ega Karte mit Monitor VB: 700 DM Thorsten Fleckenstein, Kleeweg 18, 8752 Blankenbach. Tel: 06024/3445 (erst ab 17.00 Uhr)

Hacker und Freaks aufgepaßt. Der Einstieg in die DFÜ-Welt 1200 Baud-Modem mit deutschem Handbuch + Kabel + Software für alle Amigas, IBM PC, XT-AT u. Atari ST. Überhang aus Sammelbestellung 269,-. J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2, PS: Ruf doch mal an 02202/38706

Verkaufe PC-Engine Grafx mit ca 8 Modulen f. VB 800,- u. Sega Mega mit ca 3 Modulen f. VB 600,-, beides mit XE 1 Joystick alles neuwertig. Tel: 04721/61195, Michael Rützel, Oderstr. 5, 2190 Cuxhaven

Achtung! Verk. "Hacker-Koppler" S21-23d: 300, 600, 1200 Baud, Answer u. Origin. Modus automatisch, BTX-fähig usw, m. Interface + Terminal-Prg. VB 180,-. H. Riefenstahl, Essener Str. 47, 2320 Hattingen 16, 02324/40740.

Fast geschenkt ist mein Amiga 500 + Laufwerk + Monitor + Disks f. den, der mir als 101. 10 DM (od. 100 ÖS / 10 SFR) schickt. Jeder andere erhält 100%ig eine Postkarte, auf der steht, als Wievielter er mir geschrieben hat. Schreibt an W. Buric, Eichenstr. 4/10, A-1120 Wien.

Verschenke meinen Amiga 500 an denjenigen, der mir als 80. 10 DM schickt! Sendet das Geld an: Jochen Braun, Harthöfe 11, 7461 Nusplingen. Wegen Systemwechsel.

Verkaufe C-64 II + Floppy 1541 + 3 Originale + Final Cartridge 3 + 20 Leerdisks zum Preis von 400 DM. Bitte melden bei: Thorsten Koch, Munastr. 9, 3101 Höfer, 05145/1597

Verk. C64 + 1541 + Drucker (Präsident) + 135 Disketten + 15 Originale + Diskbox NP 1700 DM VP 850 DM. Thorsten Schwarz, Kohl-Weigandstr. 119, 6670 St. Ingbert, Tel: 06894/36733

Verkaufe Sega Mega Drive mit 3 Spielen u. Control Pad für 450,- DM. Neupreis 840 DM. Philipp Brüsewitz, Westring 426, 2300 Kiel 1, Tel: 0431/86922

Verkaufe: C-64 + 1541 + 1530 + Farbmonitor 1702 + FC 3 + 30 Disks + 13 ASM + 12 Happyc. mit Powerp. + 8 64'er für 850 DM/VB. Schreibt an: Holger Wirkner, Sandstr. 16, 7101 Offenau, 07136/6681 Holger.

Schneidercomputer CPC 6128 mit Tastatur, Monitor, vielen spannenden Spielen u. Leerdisketten. VB 900,- Bitte um Anruf tgl. ab 14 Uhr. Tel:089/8507863, S. Bredow, Gautinger Str. 15/UBR, 8035 Gauting

Verschenke meinen Amiga 500. Systemwechsels an den 5., der mir einen 10DM Schein schickt. Schreibt an Manuel Rupp, Am Schilzberg 12, 7843 Heitersheim!!! Beeilt Euch!!!

Verschenke meinen C128 + 1571 + 4 Joysticks + Datasette + viele Orig. Kass. + Diskbox + 90 Disks + über 25 Magic Disks an den, der mir als 100. 10 DM schickt!! Manfred Büsing, Hugo-Heiß-Str. 5, 8000 München 50

C-Plus 4, VC 1551 Floppy + 28 Disks m. Games + Anwenderprgs. + CAD + Script/Plus-Modul + TV-Kabel + 6 Bücher + Joystick z. verk. VB 575 DM. D. Richter, Hundgasse 43, 5900 Siegen, Tel: 0271/56829

Amiga 500 1 MB TAM umschaltbar, 2. ext. Laufw. 5,25", Stereo /Col. Moni., Abdeckh., Mauspad, Maus, Joysticks, alles gepflegt, viel Spiele u. Anwendersoft, Diskboxen, Literatur, Anleitungen. Mit Color Drucker VB 2400 DM, ohne VB 1800 DM. 06762/8344, Holger Spencer, Eichenring 22, 5449 Buch

Verkaufe Video-Digitizer für C-64. Preis DM 120. M. Heinrichs, Bungtstr. 91, 4050 Mönchengladbach 1, Tel: 02161/45521.

Verschenke Amiga 500: Da ich das Computern satt habe, bekommt der 10., der mir 10 DM schickt A500, der 20. Monitor 1084, der 25. meine Softwaresammlung. Schickt den Zehner an Ch. Büger, Sommerweg 14, 7990 Fr'hafen 24.

Schenke C64 an den 50. Schreiber, der mir 10 DM schickt! C64, Floppy + 180 Spiele + 1 Mouse + Joystick!! Bitte Adresse mitschikken. S. Weis, Kurt-Schumacher-Str. 24, 4800 Bielefeld 1

Verk. Commodore Monitor 1802 und Mouse f. den C64 sowie das 3D-Zeichenprogr. Giga-Cad+. Dirk Denoewolff, Pollerdiek 1, 2941 Spiekeroog. Tel. von 18-19 Uhr 04976/1451

Verkaufe C64 OO + 1541 II + Datasette + 5 Joysticks + Reset + 2 Diskboxen + Disklocher + 6 Orig. Games (Disk) + 70 Disks + 5 Orig. Games (Cass.) + 2 Handbücher + 4 64er Hefte. VP 400 DM! NP 1100 DM. 100% ok. Tel: 02862/2002 ab 19 h. Bitte nicht vom 1.-17. Juli anrufen. Fredy Müller, Waldstr. 6, 4280 Borken 2 - Burlo

*** **Einmaliges Angebot** *** Verkaufe fast neuen Schneider Euro-PC, eventuell mit Maus u. Joystick. Interessenten melden sich bitte von 18-19 Uhhr unter der Tel.: 05141/214158. T. Günther, Planckstr. 29, 3100 Celle.

*** **Einmaliges Angebot** *** Verkaufe fast neuen Schneider Euro-PC, eventuell mit Maus u. Joystick. Interessenten melden sich bitte von 18-19 Uhhr unter der Tel.: 05141/214158. T. Günther, Planckstr. 29, 3100 Celle.

Supergünstig! Verkaufe C-64 mit Joystick und 64er Zeitschriften für nur 100,-DM (VHB) Ruft an bei Jens Tilmannn, Neunlindenstr. 26, 7818 Vogtsburg/Bsl., Tel: 07662/1452

PC * Sound-Blaster + Joystick = 320,- * Populous 5 1/4" = 30,- * Tel: 02947/3194 ab 18 Uhr * Jens Teutenberg, Jägerstr. 1, 4783 Anröchte

Verchenke Amiga 500 an den 200., der mir 5,- DM schickt. Jeder 25. bekommt ein Original!!! z. B. Space Quest, --- Geld an: Christian Fenzl, Dielstr. 9, 6252 Diez/Lahn. Send fast!

Verk. C64 100% ok + Ishl II 3 Monate alt, noch in Garantie + Datenrekorder. Preis 300 DM. Tel. 0711446242 nach 17 Uhr. Robert Lakodi, Paprikastr. 62, 7000 Stuttgart 75

Verschiedenes

*****Public Domain!***** Für C64 sowie Super Intro- Demo- u. Lettermaker! Liste gg. 1,- in Brfm. od. Probedisk f. 5,-! P.D Club, Martin Wenderoth, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg 1

Das Bermuda-Dreieck ist das erste Kreativ-Postspiel der neuen Generation. Probespiel zum Selbstkostenpreis. Info DM 1,. bei A. Mettler, 7701 Aach, Oberdorfstr. 9

Nintendo-Roboter für das deutsche System! Spiel: Gyromite. Vorführmodell. Existiert 4 mal. 1 mal in privater Hand. Preisvorstellung: 300 DM. Bitte ab abends Tel:02324/54443. A. Koschewsky, Otto-Hue-Str. 60, 4320 Hattingen

Nintendo + Zelda, SMB2, Metroid, Kung Fu, Ice Climber; Zapper + Gumshoe, Materialien. Joypads lädiert, aber spielbar. VHB: 380 DM nur komplett! Bitte abends Tel: 02324/54443. A. Koschewsky, Otto-Hue-Str. 60, 4320 Hattingen

Fußballmanager 90/91 Noch können Sie unsere Postspielinfos bis zum 25. 8. 1990 anfordern. Diese gibt es gegen 2 DM bei WG Soft, J. Walkenhorst, Lortzingweg 5, 4815 Schloß Holte

Lös. zu Amiga, ST + PC-Games: Pharaoh, North + S., alle Sierra-Games, alle Infocoms, viele Adv., etc. (Ü. 120 Stk.!) Je 9,80 DM inkl. Porto. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dtmd.70, Liste 1,50 Rückp.

Tips-Tricks-Pokes f. fast alle Computer! Erh. f.: C64, C16/Plus 4, Schneider CPC, Spectrum, MSX... 6,80 inkl. Porto. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Bitte Computertyp angeben

****Sega**PC-Engine**** Suche Zubehör und Games für Sega-Mega-Drive u. PC-Engine. Tausche und verkaufe auch Games. Kaufe auch ganze Spielbestände. D. Rollauer, Schwartauer Allee 47, 2400 Lübeck 1

LYNX!!! Wer möchte mit mir einen LYNX-Club gründen? Schreibe an: Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3

Sega Master System + Spiele gesucht. Kaufe auch ganze Spielstände. Tel.04521/71497, A.Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

Sega 8 Bit + 16 Bit PC-Engine 8 Bit + 16 Bit + Gameboy. Kaufe auch ganze Spielstände auf. Tel.04521/71497, A.Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

Sega Master + Spiele gesucht. Tel: 04521/73263. A. Schwalich, Breslauer Str. 4, 2420 Eutin (Neudorf)

Postspiel Fussball-Bundesliga Nur 4 DM pro Spielzug. Noch sind Plätze frei. Info gratis oder Regeln (3 DM) bei Thomas Herb, Ringstr. 20, 8851 Huisheim.

Schicke dem, der mir den besten Code für Castlevania II (NES) schickt 5 DM. Schreibt an Rainer Michaelis, Hohe Geest 83 e, 44 Münster BRD

Wer kann mir die Lösungen von PQ 1-2, HQ 1-4, SQ 1-3 und von Larry 1, die in den ASM-Heften erschienen, kopieren und zuschicken? Zahle die Kopier- u. Portokosten. Sascha Kchenbecker, Weiherstr. 9, 5090 Leverkusen1

D.A. Games proudly present: Fantaworld I/II (100/200 Spieler) Computermoderierte Fantasypostspiele u. versch. andere Fantayscenarien ab sofort lieferbar! A. A. Games, J. Häusler, Herrenfeld 346, A-6972 Fußbach

Hey Guys! We got the latest stuff for Amiga a. ST. Call: 07351/2045 nur Di/Fr 5-7 h. M. Schreiner, 1 Mittelbergstr. 90, 7950 Biberach/Riss

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Leichte von zu Hause ausführbare Tätigkeit! Info gg. Freiumschlag bei: Bernd Ohse, Am Zwinger 4 c, 8600 Bamberg

Verkauf von Leerdisketten 3,5", NoName, DD, Preis nach Vereinbarung (nicht über 1,30 SFr) Mengenrabatt. Schreibe an: Marc Gysin, Robinienweg 15, 4153 Reinach CH. Contacts too on Atari ST. Call: 0041/61/7118131 hot

Verschenke Videorecorder, Gewinn, neu, an den 1., der mir 20,-DM schickt. Originalverpackung, Grundig, Wert ca. 2600,-DM. Jens Beine, Niederstr. 13, 2306 Schönberg. 100%

Kaufe und verkaufe PC-Engine-, Sega- u. Nitendomodule. BILLIG! Preise auf Anfrage. Schreibt an: Orazio Coco, Messmeren 58, CH-9425 Thal oder ruft mich an: CH-071/442060

Postspiel Fußball 90/91 Ich suche noch Spieler für Fußball 90/91. Infos gegen 1 DM in Briefmarken bei: Alexander Busch, Osseckerstr. 80, 8670 Hof/Saale od. Tel: 09281/96830

Die Chance! Ich verlose unter den ersten 500, die mir 5 DM schicken, einen neuen Amiga 500. O. Gelbrich, Zehntfeldstr. 179, 8 München 82, Nutzt Eure Chance jetzt, es lohnt sich sicher!

Ruins of Galaxy sucht noch Mitspieler! Regelheft gibt es f. 5 DM bei Volker Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach. Ein Zug kostet 250 Pf. Sofortige Rücksendung. Bis dann!!!

Wer mir 15 DM schickt, bekommt von mir so viel Tips, Auflösungen, Coderäder, daß er 1 Monat lesen muß. Ich kaufe Ori. Spiele. Listen od. Geld an Chris. Lotze, Moorhof 9, 3073 Liebenau

Endlich, eine eigene Zeitung f. PC-Engine + Mega Drive + Lynx usw! Mit neuesten Spielen, mit vielen Bildern, Tips, Lösungen, Inserate, Poster. Neueste Modulvorstellungen aus Japan. Ein Muss, teuer aber gut. Send 15 DM. Maier G., A.-Hofer-Weg 1, A-4910 Ried/I. toll!

****** AMIGA ***** Do you need real logos for your intro/demo? Then contact me! 040/661545 Martin Sieckmann, Barenkrug 29, 2000 Hamburg 72. Don't ask me for illegal stuff!!!

3,5" - 2DD - Leerdisks (fabrikneu, originalverschweißt)...1 Pack (10 Stück) = 15 DM... ab 5 Packs je 14 DM * + 1,80 DM P&V * NN möglich! **MB, Markus Bruckmann, Postfach 1104, D-4797 Schlangen 1

Die ganze Welt kann mitspielen bei SPACE SHIP, dem weiträumigsten Postspiel der Welt. SIE AUCH. Infos gegen 2 DM + Porto bei Mike Kristof, Schützenstr. 34/3, 6901 Mauer. OK?

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann durchführbare leichte Tätigkeit von zu Hause aus. Info gegen 1 DM bei: Wolfgang Müller, Hauptstr. 13, 8909 Wiesenbach.

ACHTUNG SWEN HEINZE, GEORGEN-STR. 12, 6082 MÖRFELDEN Komplettlösungen + Pläne zus. 10DM, Ultima 3 + 5, Sentinel Worlds, Elite, Def. of the Crown. Liste anfordern! Versandkosten + 5DM (nur Scheine!)

ACHTUNG SWEN HEINZE, GEORGEN-STR. 12, 6082 MÖRFELDEN Lösungen und Pläne zu folgenden G.: Ultima 3 + 5, Sentinel Worlds, Elite, Def. of the Crown. Liste und Infos gegen frankierten Rückumschlag!!!

Tiebreak, Nationalcoach u. Bundesliga 90/91! Die Postspiele v. WPO! Aktuell, billig u. beliebt! Info 2 DM bei: WPO, Simon Hellwig, Bachstr. 15 b, 6520 Worms 23 ---WPO--- die Nr. 1!

Verk.: ASM-Hefte /786 - 7/90 u. Sonderhefte 1-5, NP: ca. 300 DM f. nur 100 DM (!), meldet Euch bei Christsian Kaulbach, Schlachthausstr. 33, 5880 Lüdenschwid, Tel: 02351/41128.

ASM-Spec. 5, Smash 3 u. 4/89, Joystick 8 u. 9/89, Happy Comp. 11/88 mit Powerplay, Happy 10/89 mit PP, ASM 7/89 je 3,50 DM. Happy 2/90 ohne PP 3 DM. 9881/5964, A. Buck, Holzhofstr. 8, 8120 Weilheim

PMEGA * PC-Version: Führe Vergleiche verschiedener Panzer durch. Info gegen Rückporto bei Th. Hochstein, Kiefernweg 7, 6730 Neustadt 19. Nur PC -- Vergleich kostenlos --Rangliste

1. Berliner Fan-Club für alle SEGA-SEGA-MEGA-DRIVE u. NINTENDO Freaks "Double Trouble" sucht Mitglieder aus ganz Deutschland! Bieten tolle Clubzeitung, Tricks, Kontakte, Hotline etc. Bereits Mitglieder in ganz Deutschland, Wien u. Schweiz. Tel: 030/6849816. M. Herrendorf, Bürgelstr. 29, 1000 Berlin 47

64'er Magazin!! 1-12/88 60DM, 1-12/87 ohne 10/87 52DM, 1-12/86 50DM, 1-12/85 ohne 10/85 40DM, 6-12/84 ohne 9/84 24DM. Nur gegen Vorkasse! T. Yücel, Werftgasse 13, 7772 Uhldingen

Programmierer, Grafiker, Musiker für C64 - Spielprojekte gesucht. Frank Deinzer, Tannenstr. 20, 8505 Röthenbach oder 0911/577802 (bis 18 Uhr)

ASM-Hefte + C64 Video-Digitizer zu verkaufen! ASM 6/86 bis 10/89 pro Heft 10,- DM + Porto, C64 Video 1000 Grafik-Digitize-Modul für 100,- DM! Tel: 07503/650 (Stefan) 18-19h, Stefan Gröner, Friedensstr. 27, 7983 Wilhelmsdorf.

Verschenke an den 20., der mir 5 DM schickt org. Game Nuclear War. Schreibt an P. Knipprath, Lappenbergsallee 29, 2000 Hamburg 20.

Kreusel ist ein blödes Schwein, tunkt ihn voll ins Ölfaß ein, ölig, ölig tralalalala, bald ist Kreusel mit der Weste da, bald ist Kreusel mit der Weste da. K. Kirchmayr, Paletzgasse 37, A-1160 Wien.

Sega*PC-Engine Suche new Games für Mega-Drive und PC-Engine zu kaufen oder tauschen. Suche billig CD-Rom für PC-Engine. Verkaufe auch Spiele für beide Konsolen und Master-Spiele. Tel: 0451/42018, D. Rollauer, Schwartauer Allee 47, 2400 Lübeck 1, Suche auch Games für Atari ST.

100 DM Nebenverdienst, legal, für jeden. Leichte Tätigkeit von zu Hause aus. Info gegen 5DM bei: Sascha Bosancic, Freihofstr. 10, 7000 Stuttgart 40. Gemeint ist bis 100DM wöchentl.

Amiga - schreibe top Intros/Demos in Assembler. Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3. Demo-Disk geg. Disk + frank. Rückum.

Wanna have cool graphics? Then contact the Cosmix-Federation! Write to: M. Artmann, Holzener Str. 50, 4600 Dortmund 30! Also for "legal"-Swap!!! Signed off ... King/Cosmix-Federation

Cosmix-Federation paints for you logos or cool graphics! Write to: M. Artmann, Holzener Str. 50, 4600 Dortmund 30! Also "legal"-swap! Signed off ... King/Cosmix-Federation-1990!

HILFE! Ich lieg im Sterben! Retten können mich nur: Das 1. ASM Special + alle Ausgaben von 1986 sowie 1/87 und 1/88! Zahle gut! Only ASM!!! Ruf mich an: 05242/46708, Dirk Reinelt, Schafstallstr. 39, 4840 Rheda-WD

Suche Tauschpartner für C64er Spiele. Liste bei mir anfordern und wer schenkt mir für 100 DM die ältere Version des C128D mit allem was dazu gehört, aber 100% in Ordnung. Uwe Limberger, Adolf-Kolping-Str. 15, 6500 Mainz 1

Verk. 16 ASM Hefte. 1.89 - 7.90! Alle f. 60 DM + 3 Poster, 2 Sonderausg. u. 32 Sammelkarten! Schreibt an: Oliver Hinrichsen, Johannes-Dech-Str. 27, 5 Köln 60. Mach auch Preisvor.!

Habe Lös. + Karten zu: Fish, Guild of Th., Jinxter, Hitchikers Guide, Leather Goodesses, Zork 1+2+3, Tass Times in T., N.A., Schickt 5 DM pro Lös. + 1,70 frank. Umschl. an: Ronald Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1 (Lös. Liste dazu)

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jeden sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von zu Hause aus, Info gegen frank. Rückumschlag von Ronald Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1

SF-Postspiel "Black Star": Fliegt mit Eurem Raumschiff durchs Universum, entdeckt unbekannte Planeten, versucht Euch als Pirat, werdet reich als Händler, ... Gratisinfo bei Peer Glemsch, Schiessgraben 26, 7295 Dornstetten.

Verkaufe ASM 10/88 - 06/90 nur komplett incl. the magic seven + Fusion (Originale) für 100,- DM (Amiga) od. Tausch gg. Sim-City + Full Metall P. R.-D. Zentsch, Rastebergweg 10 a, 3500 Kassel, 0561/527794

ATARI-AMIGA Über 50 Tips + Tricks zu Action-Spielen und Adventures gibts gegen 10 DM (Schein/Scheck oder Briefmarken) bei: Lutz Martschin, Hastenbeckerweg 21, 3250 Hameln

Suche Mitspieler für Middleage 2.0! Erweiterte u. verbesserte Vers. v. Middleage! 4DM/Runde, 2-Wochen Zat! Gratisinfo (Rückporto): Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudelzhausen.

Verdammt, wer will ihn haben? Wen? Einen C-64-2 u. dazu eine 1541-II. Als Extra f. den Meistbietenden 2 Spiele-Originale *Pirates und Iron Lord 250 DM zus. Tel. 0751/63345 von 8-9 abends. Günter Neuner, Menisreute 29, 7981 Grünkraut, 10 Anrufer bekommt ... ne Mark

Kickstart-Versionen auf Disketten oder auf Eproms! Viele Versionen vorhanden! (1.2 - 2.0) auch Tausch. Anfragen gg. Rückumschl. bei s. Moersch, Rablstr. 12/213, D-8000 Munich

!Achtung! Suche dringend, gebraucht o. neu, unterbrechungsfreie Notstromversorgung f. Computer (nicht zu teuer!) F. Fischer, Badstr. 13, 8711 Mkt. Einersheim, Tel: 09326/1084

Prof. Musiker sucht Kontakt zu Programmierern bzw. einer Softwarefirma zwecks gemeinsamer Projekte.
U. Schmidt, PF 1243, 6688 Illingen, 06825/44080 od. 46409

100 farbige Disks für 115 DM. Der Erste, dr mir schreibt bekommt 10 Disks gratis. Deshalb schreibt schnell an Klaus Oelrich, Koenigstr. 17, 3070 Nienburg.

Kontakte

1 a Graphiker und Musiker zur Erweiterung einer bekannten Demogruppe auf dem Amiga gesuvht. Nur die Besten werden akzeptiert. Tel.: 02871/38810 (Marc) 19-21 Uhr. M. Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt.

1. Berliner SEGA-SEGA-MEGA-DRIVE u. NINTENDO-CLUB "Double Trouble" sucht noch ein paar hundert Mitglieder. Bieten Hotline, Clubzeitung, Tips + Tricks u. gute Beziehungen. Tel: 030/6849216. M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47

Programmierer, Grafiker und Musiker f. PC, ST, C64 und Amiga gesucht! 07774/1045. A. Mettler, Oberdorfstr. 9, 7701 Aach

LYNX !!! Wer möchte mit mir einen LYNX-Club gründen? Schreibt an Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3

Amiga - Schreibe Top-Intros Demos in Assembler: Manuel Weiner, Triberger STr. 3, 7807 Elzach 3. Demo-Disk geg. Disk + frank. Rückum.

Suche Tauschpartner für Amiga 500!! Write to: Achim Wenning (Igor), Weissbirkennweg 2, 4049 Rommerskirchen1!! Be fast! Only new stuff!!! 10000000 % back!! See ya soon!! Special thanx to Duffel!!

Österreich! Amigamania runs wild. Beratung, Hardw., Softw. im Amiga Club Österreich (ISSB) ab ÖS 120,-/Jahr. Gleich anrufen! 02732/85327, M. Isidori, Kircheng. 27, A-1070 Wien. Yeah!

ST: Suche Parner f. Kauf oder Tausch. Freddy Krüger, Elmerstr. 11, 2956 Noormerland. Tal:04954/1614. Bitte ruft mich erst an!

Well, Pals! X-rated rulez in 1990!! Contact me, dial: 04191/6890, Mathias Bräuhs, Drosselstieg 2, 2358 Kaltenkirchen. Note: Only legal stuff.. I hate diskstealers!! C. U. L8er. PS: Cool a. fast!!

Heute schon geswapt? Wenn nicht, dann ruft mal wieder an. Nur gute + neue Spiele f. Amiga + ST. Tel:07351/2045 nur Di + Fr 17 -19 Uhr. Auch Verkauf an Anfänger. M. Schreiner, 1 Mittelbergstr. 90, 7950 Biberach/Riss

Sind Euch Spiele für 80 DM zu teuer? Mein PC-Club erwirbt interessierende Spiele u. stellt sie den Mitgliedern gegen anteilige Kostenerstettung zur Verfügung. Tel.: 0511/4582993, wochentags 14-20 Uhr. Sano Maya Kumlehn, Ihmepassage 2, 3000 Hannover 91.

ATTENTION*ATTENTION* Send no disks to "THE UNDERGROUND SYNDICATE" these "LAMER" keep their disk and ignore every correspondence! An Afflicted User. M. Gilly, Hochstr. 21, 2380 Perchtoldsdorf

Suche zuverl. Tauschpartner für den C-64! Hauptsächlich neue Games! Listen oder Disks an: Mike Dröge, Steeler Str. 62, 4630 Bochum 6, 101% Antwort!!!

PC-Engine + C-64: Suche massenhaft Module + XE-Pro (C-E). C-64: Swap + Verkauf von neuesten Games, günstig + zuverl.! Verk. Anleitungen + Originale! Suche A500 + Sega Mega. 0228/666716 20h. Till Brückner, Pfarrer-Schn. Str. 22, 5300 Bonn 1

ELMSOFT GAME-SERVICE MESSAGE an alle, die auf meine Anzeige in ASM 4/90 geschrieben haben: Ich konnte leider nicht jeden Brief beantworten. Es waren einfach zu viele, SORRY! E. Krieger, St. Peter Hauptstr. 29/b, A-8042 GRAZ

GCS-HQ is searching for musicians, graficians, coders. You can also buy logos for 10 DM... Contact us under: F. Balk, Reiherstr. 27 a, A-4460 Nordhorn. Only C-64 - also swapping -

Weltneuheit! Die Besten & Größten in Cooperation! Deshalb: Riesenauswahl, neuste Software, kleinste Preise!! Gratisdisk bei Rückporto (Coupon). Absolut jeder hat die Chance (C64) **Gameboard, R. Patak, Fach 2, A-8024 Graz**

Habe immer die neuste Soft 1-7 days old For the hottest stuff on your Amiga write to: Georg Schöpfer, PF 1, A-9027 Klagenfurt. 100% Antwort. Send some disks! Hi to scoopex!

500 selbstklebende Adreßaufkleber (5 Zeilen mit max. je 25 Zeichen, 50 x 18 mm) mit einem Text Ihrer Wahl bedruckt für nur 29,95 DM (weiß) oder 34,95 DM (gold) + 5,05 DM Porto u. Verpck. (nur VK als Einschreiben) S. Kröger, PF 4117, 4972 Löhne

Suche Kontakte zu einem Atari ST-Freak oder ST Computer Club im Raum Karlsruhe! Bitte schreibt an: Jörg Hahne, Kelterstr. 28, 7500 Karlsruhe 41. 100% Antwort

!!!WONDERSTORM!!! is still searching for high quality contacts and members! Write to: R. Kern, Seulbergerstr. 45, 6380 Bad-Homburg. Auch Verkauf (Amiga)

***** AMIGA ***** Suche zuverlässigen Tauschpartner für Demos, Sega-Sourcecodes etc. Just call 040/663669 Sven Scharnberg, Ellerneck 67, 2000 Hamburg 73. !! NO ILLEGAL STUFF !!

Suche Tauschpartner f. neuste Amiga Spiele. Habe brandneue Softw.. Ruft an o. schickt Eure Liste: Simon Assenmacher, Hemsingskotten 24, 4300 Essen 15, Tel:0201/462776 es lohnt

Suche Tauschpartner auf IBM Thomas Munold, Hauptstr. 110, 6740 LD/Arzheim i. BRD

Hi Girls! *Magic Dreams* (BRD) new! is searching f. members all over the world, to create a girls section in our team! Every letter will be answered + (for girls)- memberlist! Alles klar!? Cont.: Markus Boukai, Pf 11 03 47, 89 Augsbg.

Hello Freaks!!! Schuppi searching for member! If you have new stuff, then write me fast!!! My adress: Schuppi, J-C. Schupisser, Gartenstr. 30, CH-4600 Olten (only C-64) I hope to see you

Suche Tauschpartner für Amiga. Verkaufe auch Originale. Bin zuverlässig! Habe Games wie X-Out, Fighter Bomber und Sim City! Verkaufe Oil Imperium...
Tel: 089/4304686, Marco Ebner, Sperberstr. 5, 8000 München 82

Grafikexperte gesucht, auch ohne Progr. Kenntnisse, für gemeinsame Erstellung eines Rollenspiels (Amiga) R. Kimmlingen, Stadionstr. 3, 5501 Mertesdorf

Suche Soft aus aller Welt (C64; C128; Amiga 500; Atari ST) nur Kopien. Preisliste u. Angebote an R. Kleinschnitz, PF 15, A-1235 Wien

Top Programmierer/Grafiker (Amiga/ST) gesucht! Für Top Spiele Produktion! Wir (Programmierer, Grafiker, Musiker: Amiga/ST/PS) erstellen Top Spiele. M'Barki, Bergstr.218, 4370 Marl

Amiga* Tausche Megad., Demos, Intros,... (legal!) Stuff. Send lists a. disks to, Simon Wolter PF 1523, 5272 Wipperfürth. Disks 100% back! See ya...

Suche zuverlässigen Tauschpartner f. Amiga 500! Write fast to: T. Billig, Auf der Höh 6, 5900 Siegen 1

Suche absolut alle Infos u. Geschenke, die kostenlos sind. Egal, um was es sich handelt! Nur per Schriftweg. Holger Herzog, Vorgartenstr. 9, 6650 Homburg-Kirrberg/Saar!!

Suche Tauschpartner f. C-64, habe neuste Soft. Suche Italy 90, TV Sports, F.... Schreibt an: Kay Götze, Richard-Köhn-Str. 44, 2080 Pinneberg. Bitte R.Porto beilegen. 100% Antwort.

-- Amiga Coder and Musician! -- We are searching for good coder and musicians. Also musicians on C-64 wanted. Please write to: Ironstyle , J. Hornschild, St. Margarethenweg 28, D-8204 Brannenburg. -- For joinig a cool group!! --

ST * ST * CH ** Wir suchen flippige Leute zwecks Bildung eines Computerclubs. Bitte nur anrufen wenn Ihr in der Nähe Zürich's oder Bulach's wohnt. Call fast: 01/8561374/8603527. Suchen auch immer neueste Games. Roland Thomann, Im Gupfen 519, CH-8166 Niederweningen

I'm swapping only the newest stuff on C64! I have X-Out, Turrican, Tie Break! I'm searching Midwinter, Ski or die, Pirates 2 etc. Hi Score, Lüder Sachse, Engelkenweg 14, 2800 Bremen 33. Write fast!!!

Micro Plex Software sucht Eure Spiellisten. Bei guten Einsendungen rufen wir Euch an, also Abs. m. Tel. Micro Plex Software, S. Brand, Wynastr. 845c, CH-5726 Unterkulm / CH-064/462631

Wir verkaufen, tauschen u. kaufen C-64 u. Amigasoftw.. Tel: Amiga, 05771/3755 (Jörg), C64, 05776/1071 (André) auch PD Andre Dieckmann, Prs.-Ströhen 373, 4993 Rahden 2

Search swapping partners f. new Amiga a. Lynx softw.. Dial 06071/42846 ask for Tobias. T. Millmann, Schulstr. 7, 6112 Klein-Zimmern.

Suche Games für C-64, kaufe bis zu 1,- DM pro Disk. Tel. 040/483079, Christian Erb, Kegelhofstr. 20, 2000 Hamburg 20

Gründe Amiga-Club zwecks Spiele-Tausch. Auch Anfänger. Sendet Listen an: Holger Kocher, Lilienweg 17, 7251 Flacht. Als Antwort meine Lists.

Suche Tauschpartner für PC (auf 3 1/2 und 5 1/4 Zoll). Programme aller Art. Clemens Schaber, Josef-Kainz-Str. 4, A-5020 Salzburg. Österreich.

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 10/90 erscheint am **28. September 1990**

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 11/90 ist der **17. September 1990**

Gewerbliche Kleinanzeigen

TOPSOFT
SOFTWARE-VERSAND
Postfach 4, 8133 Feldafing

AMIGA * C64/128 * AMIGA-PD
C64/128-PD * SCHNEIDER CPC
ATARI ST * SEGA-MAST. SYST.
NINTENDO * SEGA-MEGA-DRIVE
PC-ENGINE

Computerhardware/Zubehör
Gratisliste sofort anfordern!
Bitte Computertyp angeben !!!

PUBLIC DOMAIN
ab 0,98 DM

C64 - AMIGA - ATARI
PC-IBM

Katalog gratis - Computertyp angeben!

R.U.F. Computervertrieb
Postfach 23 65
8228 Freilassing

G-I-R SOFTWARE VERTRIEB
PD-SOFTWARE für IBM
+ komp. über 5000 Disketten,
über 850 deutsche; Atari ST:
ca. 300 Disketten, alle Disks
auf Viren überprüft, alle IBM u.
Atari ST Prg. lieferbar auf 3.5"
oder 5.25" Disketten.
Katalogdiskette kostenlos !!!
Peter Grantz, Hauptstr. 49,
D-2401 Ratekau/Lübeck,
Tel.: 0 45 04 / 41 15 - BTX: 0 45 04 / 52 67

EPIC: The Kings Game
Laut Umfrage im MegaZine 1990:5,
ist EPIC das beste "professionell
angebotene Fantasy Postspiel".
Pro Partie bis zu 150 Spieler/innen.
Kostenloses Regelheft bei:

SIMULATIONSSPIEL-Verein
GRAZ Postfach 1205,
A-8021 Graz

ATARI ST: Public Domain Software!
Bespielte 3.5"2 DD Disk
ab ca. 2,- DM.
Tolle PD-Aktionen.
Katalog gratis.
Ollis PD-Versand,
Goethestr. 6
D-6702 Bad Dürkheim
- Schnell + preiswert -

PC/AMIGA-Prg. u. Zubehör
zu Super-Preisen !
Gratis-Preisliste bei:

ANYSOFT A. SCHOLZ
HERM.-KÜSTER-STR. 58
6000 FRANKFURT 80

C-64 Mammut-PD-Bibliothek
z.Zt. über **600 ausgewählte** Disknr.!!
Jede Nr. **(volle Diskseite)** für
nur 1,50 (gestaffelt bis 1,30)
natürl. **incl. Qualitätsdiskmaterial**
und 48-Stunden-Auslieferrhythmus!!!
Fordern Sie unseren **übersichtlich**
gegliederten (!) **Gratiskatalog**an!

Stonysoft, Beethovenstr. 1
8943 Babenhausen
Tel: 0 83 33 / 12 75
ab 17 Uhr

IN ÖSTERREICH ERHÄLTLICH:
Nintende TV-Spiel
Sega Mega Drive
PC-Engine
PC-Super Grafx
Game Boy
Atari Lynx
Und div. Cassetten bei:
Fordern Sie Detailunterlagen an!!!
Fa. H. ALT - Elektronik
Gross-und Einzelhandel
Favoritenstr. 40 A-1040 Wien
Tel: 02 22 / 5 05 33 01

FUSSBALLCOACH
(Postspiel)
1.+2. Liga, Originalspieler,
Sie müssen alle Feinheiten
beachten, um hier Deutscher
Meister zu werden oder
International Erfolg zu haben.

DBZ, Eschstr. 17a
2900 Oldenburg, Tel 04 41 / 3 44 42

Tennisstar
(Amiga)

Werden Sie ein Tennisstar,
Managersimulation, bis 10
Mitspieler mit Highscore
usw. 29,- + Vers.

Tel: 04 41 / 3 44 42

SOFT & SOUND

Computerspiele
Peripherie
Videospiele

Ladenverkauf:
Gneisenaustraße 1
4000 Düsseldorf 30
Tel.: 02 11 / 49 11 87, Fax: 49 21 60

Ad Lib SOUNDPAKET für PC
ab 389,- DM

SOUNDBLASTER für PC
nur 489,- DM

Amiga 500 Speichererweiterung, abschaltbar mit Uhr, mit Megabitchips in Spitzenqualität für nur 189,- DM

KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

TENNIS-PROFI
(POSTSPIEL)
Versuchen Sie den Weg
von B. Becker zu gehen.
100 Turniere
Weltrangl. und vieles mehr
erwarten Sie.

DBZ
Rolf Schulze
Eschstr. 17a
2900 Oldenburg

ATARI ST • PD-SOFTWARE

Sowohl bekannte Serien
wie auch eigene Serie
mit Pictures, Fonts,
Spielen, Utilities, u.s.w.

Pro Disk DM 5,-!
Ab 10 Disks nur DM 4,-!

Gratiskatalog bei:
D & D
Hattingerstr.100
4630 Bochum 1
Nur doppelseitige Disks!!

AMIGA

Speichererweiterung auf
1 MB 149,-

DBZ
Tel. 04 41 / 3 44 42

PC-Spiele, Lösungen,
PC-Anwendungen, Kat-Disk
5.25" DM 2,- / 3.5"DM 4,-.
-Briefmarken-

Just Games
Mittelweg 50
6000 Frankfurt 1

PD-Software für Atari ST +
C64 alle bekannten Serien,
viele Spiele ST ab 3,- DM
C64 ab 2,- DM Katalog gratis
Computer angeben

PD-Versand
Carsten Birr
Bockholtstr. 13
4040 Neuss 1

SONDERPREIS!!!
Drucker STAR LC 24-15 (Din A 3),
Centronics-Interface, dt. Handbuch
zum Spottpreis von nur

DM 899 !!!
CVB-Computer
Inh. Peter Bergler
Postfach 11 12
8948 Mindelheim
Tel. + BTX: 0 82 61 / 54 44

Amiga 5,25" intern?
Wir haben es:

Shugart-Floppy 720/880 KB
(Keine HD-Disketten mehr
erforderlich!), 40/80 Track
incl. Anleitung DM 149,-;
3,5" Disks 100 St. DM 99,95;

Mentis GmbH
Poststr. 15 4650 Gelsenkirchen
Tel. 02 09 / 5 25 72

Gewerbliche Kleinanzeigen

It makes me crazy!!!

Leidet Ihr unter Schizophrenie? Seid Ihr verrückt oder vielleicht doof? Nein, noch nicht? Na, dann wird's aber langsam Zeit, daß Ihr Euch das neue Programm der Firma MERIT SOFTWARE namens ALL DOGS GO TO HEAVEN zulegt!!! Dieses Programm hat nämlich das Zeug dazu, auch den unentwegtesten, hartgesottensten und abgebrühtesten Zocker in den Wahnsinn zu treiben!

Programm: All Dogs go to Heaven, **System:** Amiga (getestet), PC, **Empf. VK-Preis:** ca. 85 Klötze!!!, **Hersteller:** Merit Software, USA.



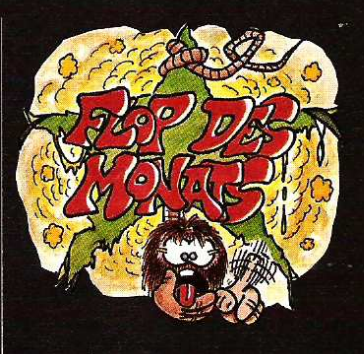


Da wird's einem ja hundeelend!

Also, wirklich, ich muß sagen, ALL DOGS GO TO HEAVEN ist schlichtweg eine Frechheit. Diese Frechheit kostet zu allem Überfluß nur lächerliche 140 (in Worten: einhundertundvierzig!) DM. Für diesen Sonderpreis gibt's insgesamt zehn schlechte Games. Den urig langen Wartezeiten nach könnte man sich beim ersten Ladeversuch wirklich fast die Frage stellen, ob denn auf der Disk überhaupt etwas drauf ist. Kaum hat man aber die ersten zwei, drei Spielchen ausprobiert, stellt sich die nächste Frage: *Was* hat der Compi da bloß so lange getrieben?!
Das erste Game trägt, um endlich zur Sache zu kommen, den Titel **Rat Race**. Alles was man hier zu tun hat, ist eigentlich ... gar nichts. Da laufen nur zwei solcher Comic-Viecher nebeneinander her, und eins davon kann man hüpfen lassen. Ungefähr dasselbe in Grün (oder besser: in Gelb) ist bei **Dog Fight** zu tun.
Angaben über erreichte Punktzahlen oder Zeitlimits sind in keinem der Spiele vorhanden. Auch nicht im zweiten, **Watch Arcade**, das trotz seiner Handlung alles andere als himmlisch ist. Hier sitzt einer der Dogs – mit Flügeln bestückt – auf einer Wolke. Auf der Wolke nebenan sitzt so 'ne Art rosaroter Panther, als Wachpanther für die Uhren. Denn über diesen beiden Wolken fliegen ständig und in gleichem Abstand Uhren vorüber, die der Hund mit den Flügeln durch Hochspringen fangen muß, ohne sich von dem im rosa Dress erwischen zu lassen. Hat der geflügelte Hund dann endlich alle Uhren eingesackt, ist alles gut und alles schön – man kann das Ganze wiederholen oder es (die bessere Möglichkeit) lassen.
So, next. Bei **Catch the Flea** hat man nun die äußerst interessante Aufgabe, einen Floh zu fangen. Dieses Insekt ist mit bunten Klötzchen eingebaut, die man erst mit einer sich hin und her bewegenden Kugel abschießen muß, ehe man den Floh catchen kann. Die Kugel bewegt sich mit solcher Ultraschallgeschwindigkeit hin und her, daß sogar unser Redaktionshund – Bobtail Lisa – Spaß an dem Spielchen finden konnte (sei es wegen der hübschen Farben, sei es – was naheliegt – wegen einer naturgegebenen Vorliebe für Flöhe). Leider mußten wir Lisa schon nach kurzer Zeit wieder vom Compi entfernen, da durch dauerndes Rukkeln der Sprites Verdacht auf Parkinsonsche Krankheit bestand.
Das nächste Game konnten wir selbst Lisa nicht zumuten, da mußte schon jemand mit stärkeren Nerven ran. Es trägt den Namen **Rescue**, aber leider gibt es selbige nicht, bevor man das Game zuende gespielt hat. Zwei Kläffer sind in einem Gebäude eingesperrt und müssen nun den Ausgang finden. Auch **Rescue** hat einen Zwilling: **402 Maple Maze**. Durch fehlendes Scrolling und nicht aufeinander abgestimmte Bildchen fehlt jeglicher Überblick, Durchblick – ich maßte mir an, nach erfolgloser Unterdrükkung von Schreikrämpfen Control und die beiden Amiga-Tasten zu betätigen.
Drei Spielchen stehen nun noch aus, die aber erstens weniger einer Erklärung bedürfen und zweitens so alt sind, daß ich's erst gar nicht glauben wollte: Junkyard Chase (Türmchen bauen), Junkyard Jigsaw (Puzzle), Stables (Worte erraten). Weil das Game nun so toll war, nur 85 Mark kostet und ich jetzt erst weiß, daß Hunde in Wirklichkeit gelb, Pferde pink und Flöhe lila sind, bekommt das Softwarehaus MERIT dafür auch eine Belohnung: eine dikke, fette Scheiblette!!!

Sandra Alter





Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1



Oldie im August und September

Von Handtüchern und Babelfischen

„Im Anfang wurde das Universum erschaffen. Das ärgerte eine Menge Leute und wurde weithin als schlechter Zug betrachtet." So beginnt *Douglas Adams* den HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY. Auf das Kultbuch zu seiner satirischen Radio- und Fernsehserie folgten bald drei weitere Bände, die erfolgreich ins Deutsche übersetzt worden sind. Als sich die US-Softwareschmiede INFOCOM mit Programmiergedanken trug, machte Adams begeistert mit. Heraus kamen eines der witzigsten Adventures und einer der größten Hits, die INFOCOM je landete.

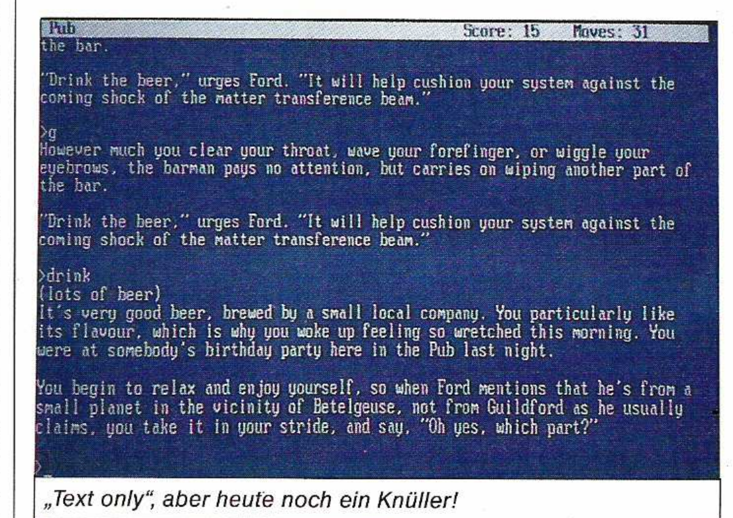
Programm: The Hitchhiker's Guide To The Galaxy, **System:** C-64, Apple II, PC, Amiga, Atari XL/XE/ST, **Preis:** ca. DM 50 (8bit) bis etwa DM 70 (16bit), **Hersteller:** Infocom, jetzt über Activision, Kalifornien, USA, **Muster von:** Infocom.

Arthur Dent versteht die Welt nicht mehr. Eben noch müde gähnend, reißt ihn der Anblick eines drohenden Bulldozers vor seinem Haus jäh aus seiner Morgenträgheit. Sein Heim soll einer Umgehungsstraße weichen, heute geht es los! Dann kommt alles knüppeldick: Sein Freund Ford Prefect gibt sich als außerirdischer Reporter für das elektronische Nachschlagewerk „The Hitchhiker's Guide To The Galaxy" zu erkennen. Er mahnt Arthur zur Eile und Mitnahme von (Über)-Lebensmitteln und eröffnet ihm, daß die Erde in wenigen Minuten von der vogonischen Flotte pulverisiert wird, um einer intergalaktischen Hyperraum-Umgehungsbahn zu weichen.
Nun beginnt ein wildes Abenteuer quer durch Raumschiffe, Sonnensysteme, Galaxien und an mehr oder weniger (meist weniger) wohlmeinenden Aliens vorbei. Ihr werdet den besten Freund eines Weltraumtramps, das Handtuch, und dessen Nährwert kennenlernen, Euch mit kecken Bordcomputern und störrischen Getränkeautomaten herumärgern und verzweifelt versuchen, einen Babel(=Übersetzer)fisch ins Ohr zu bekommen... Daneben machen Euch ein paranoider Androide und ein frustrierter Planetendesigner zu schaffen. Keine Angst, das Spiel ist allem Anschein zum Trotz mit Logik zu lösen!
Große Teile der Handlung sind verändert worden. Wer die Bücher gelesen hat (alle bei *Ullstein* erschienen), wird es aber leichter haben, sich durch die kosmischen Rätsel zu kämpfen. Dabei hilft der schon legendäre Infocom-Parser, obwohl er nach 1985 nochmals verbessert wurde.
Ein Tip: Lest die Texte *sorgfältig* durch, damit Euch keine Pointen und wichtigen Hinweise entgehen. Nie ist Science Fiction so gekonnt und liebevoll auf die Schippe genommen worden – aber rechnet damit, daß das Programm Euch frech anlügt und naheliegende Handlungen gerade verkehrt sind... Zum Glück könnt Ihr, unter verschiedenen Namen, beliebig viele Spielstände speichern. Wie heißt das vielzitierte Lieblingswort des galaktischen Führers – don't panic!

Wer dieses Feuerwerk an Gags genossen hat, wird nach mehr verlangen und sehr bedauern, daß die reinen Textadventures ausgestorben sind. Viele klasssiche INFOCOM-Titel, wie *Wishbringer,* die *Zork-* und *Stationfall*-Serien, sind zum Glück noch im Handel. Vielleicht findet INFOCOM, selbst mit veränderter Besetzung, doch noch einmal den Weg zu seinen Wurzeln? Allen Adventure-Freaks wäre es zu gönnen!

HITCHHIKER ist zwar schon 1984 erschienen, aber vereinzelt noch in Kaufhäusern erhältlich. Am besten fragt Ihr beim Vertreiber *Ariolasoft* nach. Wer das gute Stück noch ergattert, kann sich freuen: Die jetzige „Taschenbuchausgabe" des Programms hat zwar nicht mehr die schöne Urverpackung, dafür sind stufenweise abrufbare Hints ins Programm implementiert worden, die früher teuer zu bezahlen waren!

Eva Hoogh



„Text only", aber heute noch ein Knüller!

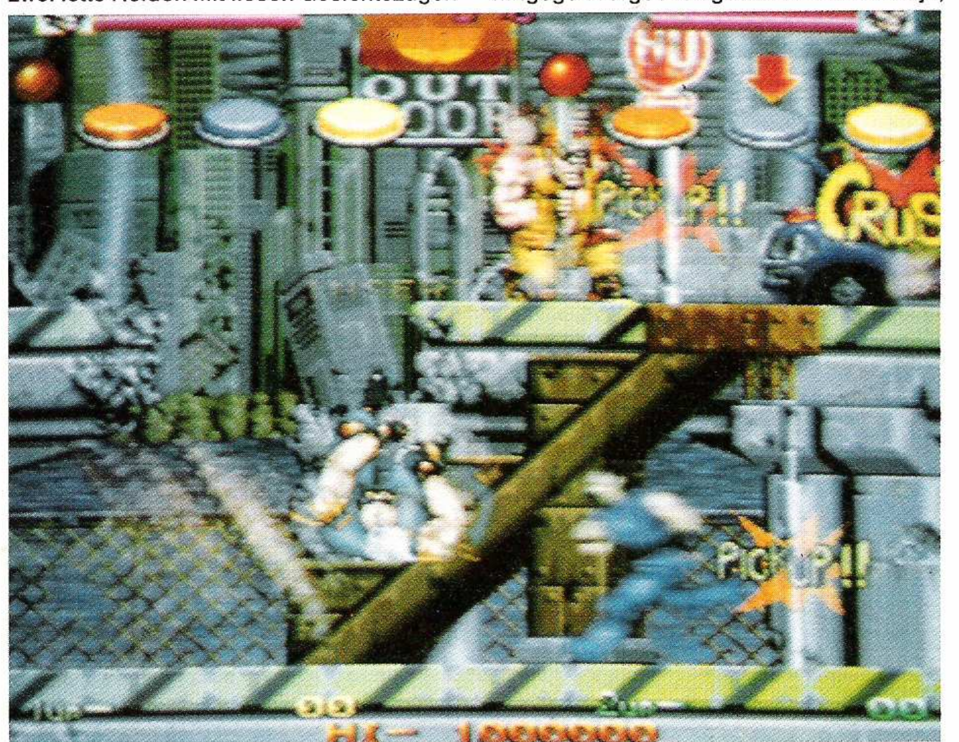
Grafik	**Text**
Vokabular	**11**
Story	**11**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**



Hallo Freaks! **Ungeachtet der Tatsache, daß mir momentan ganz schön die Sonne auf die Birne scheint und die Hitze langsam unerträglich wird, habe ich wieder stundenlang vor den Automatenspielen geschwitzt, um Euch ein paar lohnende Kisten vorstellen zu können. Ganz schön stressig, ehrlich, bei dieser ganzen Ballerei! Am erholsamsten war da noch das neue Golfspiel von IREM – aber lest selbst!**

Michael Suck

Gleich zu Beginn wollen wir uns in ein heißes Actionspiel stürzen – der Jahreszeit angemessen. **DATA EAST** beschert uns nämlich mit den **CRUDE BUSTERS** mal wieder ein Prügelspiel mit den üblichen Zutaten. Ein paar verfallene Häuserzüge nach der obligatorischen großen Katastrophe, zwei fette Helden mit fiesen Gesichtszügen und eine noch fiesere Armee von feindlichen Straßengangs bringen den Screen zum Wackeln. Natürlich dürfen wieder unzählige Gegenstände zum Massakrieren eingesetzt und viele der ohnehin schon ageknabberten Grafiken per Faustschlag eingeebnet werden. Nach Neuigkeiten darf hingegen vergeblich gesucht werden. Na ja, diesmal dürft Ihr sogar mit Ampeln werfen und Autos auf die kettenschwingenden Angreifer schleudern, doch der Spielablauf steht in der langen Ahnenreihe der unzähligen Prügelspiele, die alle nach demselben Schema ablaufen. Verschiedene Schlagmöglichkeiten erlauben eine variantenreiche Prügelschlacht, wobei am Ende eines Levels jeweils der große Obermotz wartet – wie immer eben. Was man aber dem Spiel auch an Ödness vorwerfen kann – die DATA EAST-Grafiker haben sich jedenfalls ordentlich ins Zeug gelegt. Herrlich verrottete, farbenfrohe Hintergründe mit vielen Effekten geben dem Spiel einen gewissen Pfiff. Besonders sehenswert: Das Schneetreiben in Level vier. Ansonsten gibt das Spiel jedoch nicht arg viel her und sollte denjenigen empfohlen werden, die ihren Frust mal kurzfristig loswerden wollen.



Eine wüste Prügelei der rüden CRUDE BUSTERS. Rechts: Die Helden ruhen sich aus.

Weitaus geruhsamer geht's hingegen beim neuesten Produkt von **IREM** zu. Eigentlich seltsam, denn IREM ist wohl einer der bekanntesten Lieferanten von hammerharten Ballergames – siehe *R-Type I + II* und *Image Fight*. Umso erstaunlicher ist es, daß IREM mit **MAJOR TITLE** nunmehr sein erstes Golfspiel vorlegt. Und was für eins! Gespielt wird ein Achtzehner-Parcours mit einer vorgegebenen Schlagzahl von 72, teilnehmen können bis zu vier Spieler, wobei es generell auf die besten Schlagzahlen ankommt. Einzige Ausnahme: Das Zwei-Spieler-Matchplay, bei dem es lediglich wichtig ist, welcher Spieler zuerst einlocht. Selbstverständlich gibt's alle Standardfeatures einer zünftigen Golfsimulation, als da wären Ballanschnitt, wechselnde Windrichtungen und -stärken, Schlaghärte und natürlich das komplette Schlägerrepertoire. Die Ausführung des Schlages geschieht über den alt-



Eines der schönsten Spiele dieses Sommers: MAJOR TITLE von IREM.

bekannten Powerbalken: Ein kleiner Pfeil zuckt über einen senkrechten Balken hin und her. Dieser Balken hat, in Abhängigkeit vom gewählten Schläger und der Lage des Balles (Fairway, light rough, heavy rough, bunker) einen grünen Mittelbereich mit roten Ränder sowie eine Mittellinie. Wird der wandernde Pfeil genau in der Mitte gestoppt, wird ein exakt gerader Schlag ausgeführt, darüber oder darunter gibt's einen Topspin bzw. einen unterschnittenen Schuß. Wird im roten Bereich gestoppt, ging der Schlag daneben. So weit, so gut.
Was jedoch besonders bei MAJOR TITLE auffällt, ist die Detailbesessenheit der Japaner. Die Ansicht aus der Perspektive des Spielers ist grandios, die Grafik eine Augenweide. Das Scrolling in zig Ebenen beim Ändern der Schlagrichtung ist überdies superflüssig und erzeugt einen derart realistischen 3D-Effekt, daß man meint, selbst auf dem Platz zu stehen. Die Übersicht ist ebenfalls beispielhaft: Neben der Frontsicht gibt's einen Überblick über die Bahn aus der Vogelperspektive, mit Markierungen für das Loch, die derzeitige Balllage und die gewählte Schlagrichtung. Der Rechner gibt zudem ständig die verbleibende und bereits zurückgelegte Strecke an und gibt eine Vorauswahl für Schläger und Richtung. Ist nach all der Einstellerei endlich mal ein Schlag ausgeführt, wird der Flug des Balles in der Vogelperspektive verfolgt, gelungene Schläge werden mit Zuschauerjohlen belohnt. Und die Intesität des Beifalls richtet sich tatsächlich nach der jeweiligen Güte des Schlages! Aber es kommt noch besser: Die Hanglage der Grüns ist durch perfekte Schattierungen und unzählige Grünabstufungen hervorragend auszumachen, wobei der Ball beim Einputten völlig realistisch von Bodenerhebungen abgelenkt wird. Bei soviel Perfektion ist natürlich auch vom Spieler viel Fingerspitzengefühl verlangt: Der Ball schmiert schon mal in einer leichten Kurve um das Loch herum oder fällt noch im letzten Moment hinein. Ebenso treffen Pechvögel schon mal mit einem lauten „Klack" die Fahnenstange oder einen Baumstamm. Ist die Flugkurve noch einigermaßen hoch genug, rauscht der Ball deutlich hörbar und mit viel Energieverlust durch die Baumwipfel.
IREM kann man zu diesem tollen Spiel wirklich nur beglückwünschen. MAJOR TITLE bietet so ziemlich alles, was das Golferherz begehrt, der Schwierigkeitsgrad ist zudem angenehm mäßig. Für eine Mark gibt's zwei Löcher, wobei die Spielberechtigung für jedes weitere Loch durch gelunge Birdies erkämpft wird. Abgerundet wird MAJOR TITLE durch zwei Wettbewerbe an einer besonders kurzen bzw. besonders langen Bahn, bei denen der Spieler für den nahesten Schlag zum Loch bzw. weitesten Strike mit einem „Bonushole" belohnt wird. Was will man mehr? Einen weiteren Parcours hätte MAJOR TITLE wohl noch verdient, doch auch der Achtzehnerkurs bietet Riesenspaß – und das für wenig Geld!

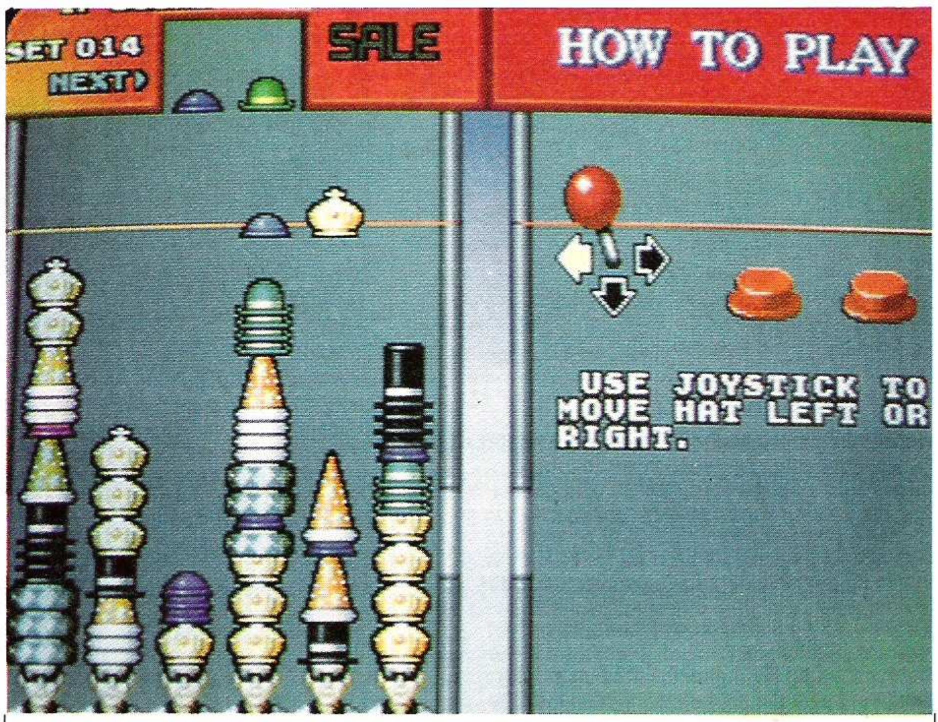
Ganz das Gegenteil kann man da nur von **MERCS** behaupten, dem neuen Machwerk aus dem Hause **CAPCOM**. Mit wenig Geld ist da echt nix auszurichten, und mit viel Geld fällt nur eines auf: Daß das Spiel eher den Namen „Murks" verdient hätte. Die Story ist so was von schnarchig, daß ich sie gar nicht mehr erzählen mag: der Präsident der USA wurde gekidnappt, die Spezialtruppe „Mercs" führt die Befreiung mit Waffengewalt durch. Sechs Levels müssen die maximal drei Mercs/Spieler durchlaufen und dabei diverse Mittel- und Endgegner niedermetzeln. Die Größe der feindlichen Objekte ist zum Teil beachtlich und erstreckt sich manchmal über mehrere Bildschirme, mit dem Nachteil, daß die Panzer, Flugzeuge und Hubschrauber erst nach unzähligen Treffern den Geist aufgeben. Überhaupt ist MERCS ein Hektikspiel ohne Ende, denn neben den großen Brocken wird der Screen noch von unzähligen Söldnern bevölkert, die fleißig auf unsere Helden ballern. Zwar verfügen diese über je drei Smartbombs sowie eine Energieleiste, doch schon nach drei bis vier Treffern nippelt ein Merc-Soldat in der Regel ab; bei Granateneinschlägen oder Suchraketen ist jedoch schon ein Treffer tödlich. Und dann heißt's schon „Game Over"!

Das ist irgendwie ganz schön fies, denn auf diese Art und Weise seid Ihr gewzungen, selbst bei gutem Spiel mindestens einen Fünfer zu investieren, um mal ins vierte



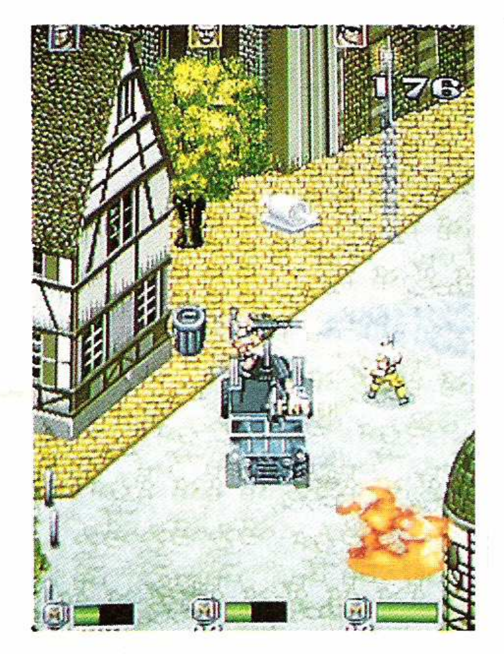
THE FAST-MOVING HAT PUZZLE

HATRIS™



Der Tetris-Erfinder meldet sich zurück: Bei HATRIS gibt's Kniffelei

Level zu kommen. MERCS ist nämlich nicht nur schwierig, sondern schlicht unfair. Soundeffekte und gute Grafiken machen's eben nicht, die Spielbarkeit ist entscheidend – und in diesem Punkt ist MERCS ganz deutlich ein Reinfall. ich habe nichts gegen schwierige Ballerspiele, selbst wenn sie schon zigmal in derselben Form aufgetaucht sind, doch im Fall von MERCS ziehe ich eindeutig ein Spiel wie *Caliber 50* vor, daß dem Ballerenthusiasten weitaus mehr Spielspaß bietet.



Ganz andere Absichten verfolgt hingegen **VIDEO SYSTEMS** mit **HATRIS**. Ja, ja, die Namensähnlichkeit mit dem Klassiker *Tetris* ist ganz und gar nicht zufällig, sondern geradezu strategisches Kalkül. Kein Geringerer als der Tetris-Programmierer Alexej Pazhitnov ist es nämlich, der das Spiel designte. Ehre, wem Ehre gebührt: Im Vorspann von HATRIS ist endlich mal das Konterfei des Wissenschaftlers der Akademie der Wissenschaften zu bestaunen, und zusätzlich gibt's von ihm 'ne Message in Englisch und Russisch. Alexej ist demnach voll von seinem Game überzeugt und findet, daß es noch mehr Spaß macht als sein „letztes Spiel". Noch mehr Spaß als Tetris??? Noch feuchtere Finger, flimmerndere Augen und leerere Geldbeutel??

Gesunde Skepsis scheint angebracht, denn schließlich ist HATRIS schon vom Spielaufbau her Tetris verdammt ähnlich. Der Screen ist zwecks Zwei-Spieler-Option gesplittet, eine Levelaufteilung besteht nicht. Statt Bauklötzchen fallen jedoch bei HATRIS Hüte herunter, die am Grunde der Spielfläche auf einen der sechs Köpfe per Stick gelegt werden können. Ziel des Spiels ist es, jeweils fünf gleiche Hüte übereinanderzustapeln, damit dieses „Set" wieder verschwindet und Punkte ergibt. Das Spiel ist vorbei, wenn einer der Huttürme die obere Spielbegrenzung erreicht. Witzigerweise fallen die Hüte jedoch nicht einzeln sondern paarweise den Screen herunter. Die Pärchen lassen sich nicht trennen, sondern nur in der Position vertauschen. Dies hat zur Folge, daß das Spiel ganz schön knifflig wird, denn schon nach kürzester Zeit entstehen Huttürme mit unterschiedlichsten Hutformen, denn bei sechs verschiedenen Hüten unterschiedlicher Größe ist es einfach unmöglich, immer passende Pärchen auf die Stapel zu legen. Die Hüte lassen sich lediglich dann einzeln steuern, sofern der erste Hut bereits auf einem höheren Turm abgelegt wurde und der andere noch am Sinken ist. Damit der Spieler nicht schon nach zwei Minuten verzweifelt, gibt's die sogenannte „Sale-Option" für jeweils 15 zusammengelegte Sets. Hierbei kann der Spieler aussuchen, welche der auf dem Screen vorhandenen Hutsorte verschwinden soll – ein nützliches Feature, das etwas Luft verschafft.

Bleibt die große Frage: Kann HATRIS dem Klassiker Tetris das Wasser reichen? Ich meine nein, denn HATRIS überläßt es vielfach dem Glück und weniger dem Geschick des Spielers, im Spiel voranzukommen. Die Grafik ist ja ganz lustig, die Steuerung perfekt und die Animation für ein Tetris-Spiel ungewöhnlich sauber, doch das Spielkonzept kann nicht ganz überzeugen. HATRIS erinnert mich da an den einst so poulären Zauberwürfel, dessen Nachfogern ebenfalls wenig Erfolg beschieden war. Das Konzept scheint mir ausgereizt, unzählige Tetris-Varianten (*Welltris, Columns, Coloris, Bloxeed, Block Hole* usw.) sind schon auf dem Markt, und jede weitere wäre wirklich überflüssig. Mein guter Rat an Alexej: Mach mal was Neues!

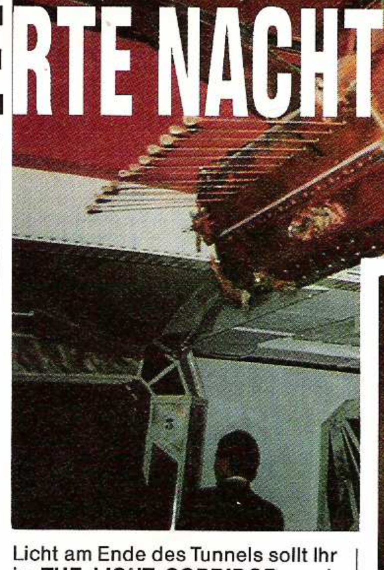


Ballern, was die Rohre hergeben: MERCS

So, Freunde, das soll's für dieses Mal gewesen sein. Ich weiß, ich habe Euch noch die *Gradius*-Parodie **PARODIUS** von **KONAMI** versprochen, doch diesen Leckerbissen werdet Ihr erst in unserer neuen Special bestaunen können – aber dann umso ausführlicher! Dann werdet Ihr auch viele weitere, schöne, große und bunte Berichte über die TV-Spiele bekommen. Wartet's nur ab!

EINE VERZAUBERTE NACHT





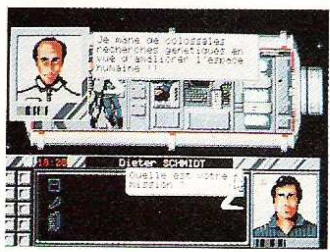
... in Paris bescherte INFOGRAMES seinen Gästen. Am 21. Juni, pünktlich zum 7. Geburtstag, lud die französische Software-Company zum Tanz in den Sommer. Präsentationen, Infos und eine große Fete waren angesagt. Draußen goß es in Strömen, als sich nach 19h endlich die Pforten des „magischen Planeten" öffneten. Viel, viel später wurde es dann auch drinnen feucht-fröhlich – aber lest selbst!

Der „magische Planet" entpuppte sich als großes, umgebautes Theater im Herzen der Hauptstadt. Wo früher die Mengen applaudierten, erwartet den Besucher jetzt eine schier endlose Zahl von liebevoll gestalteten Fantasy-, Abenteuer- und Science Fiction-Räumen mit Dutzenden von Gängen, Geheimtüren und... Spielgeräten im Organo-Techno-Look! Die (oft hydraulischen) Gehäuse waren denn auch fast so umlagert wie die überall aufgebauten Rechner, an denen die Infogrames-Projektleiter die neuen Spiele vorstellten.

WELLTRIS - der nächste Redaktionsfeger steht fest. Offizieller *Tetris*-Nachfolger von *Alexej Pajitnov*, wirft es uns die vertrauten geometrischen Formen nun in einen Rasterschacht. Schlangengleich gleiten die Teile am Rand entlang nach unten. Sie müssen rechtzeitig gedreht und geschoben werden, um nahtlose Reihen zu bilden, die dann verschwinden. Im September soll's für Amiga, ST(E), PCs, CPC und Spectrum soweit sein. –

Ungeklärte Vorkommnisse in Raumstationen scheinen in Mode zu sein (siehe *Earthrise* in dieser Ausgabe), so auch bei **MURDERS IN SPACE**. Ein Crewmitglied ist tot, Ihr müßt im Grafik-Adventure das Leben der acht übrigen retten. Schwerelos untersucht Ihr unter Anwendung von Weltraumtechniken die Station – Realismus wird garantiert (16-Bitter). Gleiche Systeme, gleicher Termin, anderes Spiel: **ALPHA WAVES** verspricht Tiefenentspannung durch interaktiv ausgestrahlte Gehirnwellen. Zu nebulös? Dann wartet's ab und freut Euch zumindest schon auf perfektes 3-D-Gefühl beim Navigieren durch die unterschiedlichsten, abstrakten, einzeln benannten Räume.

Licht am Ende des Tunnels sollt Ihr in **THE LIGHT CORRIDOR** erreichen. In dieser Mischung aus *E-Motion* und *Arkanoid* müßt Ihr einen großen Ball mittels Schläger sicher durch 28 Teilabschnitte steuern. Gegner, Hindernisse und Bonusjagd würzen die Lichtsuche. Interessant gemacht! Ebenfalls für Oktober und 16-Bitter geplant ist *ALCATRAZ*, der *Hostages*-Nachfolger. Nach einem Erdbeben wurde Alcatraz evakuiert – zur Freude des fiesesten kalifornischen Mafiabosses. In zwei Spielteilen müßt Ihr durch das berüchtigte Gefängnis schleichen, Drogen und Mafiosi vernichten, um schließlich Boß Pedro Escobar zu stellen. Einfach wird's nicht!



Zum Jahresende erscheinen zwei Actionspiele, die unterschiedlicher nicht sein können. **METAL MASTERS** bietet, damit's nicht zu hart aussieht, olympische Roboterkämpfe. Ähnlich den *Battlemechs* müssen die Kolosse gegen gutes Geld ausgerüstet, repariert und gemäß steigender Schwierigkeit spezialisiert werden. Ganz anders **MYSTICAL**: In diesem vertikal scrollenden Fantasy-Shoot-'em-up geht es denkbar lustig zu. Als Zauberlehrling habt Ihr aus Versehen das Labor Eures Meisters in die Luft gejagt. Nun müßt Ihr seine Spruchrollen und Heiltränke wieder einsammeln. Dabei verwandelt Ihr Gegner in Frösche, Steine oder fangt sie in Käfigen... Ein Gag ist niedlicher dargestellt als der andere – 16-Bitter-Konkurrenz für *Sonson II*?

Henri Coron, Infogrames-Vize

Leider gab's von **TIM UND STRUPPI BEI DEN INKA** und **CALL OF CTHULHU**, beide für das nächste Frühjahr auf 16-Bittern geplant, noch nichts zu sehen. TIM UND STRUPPI greift die Comic-Bände *„Die sieben Kristallkugeln"* und *„Gefangene der Sonne"* auf: Tim muß sich in Action- und Adventure-Sequenzen vor dem Fluch des Königs Pachacamac retten. Sehr gespannt sind wir auf CTHULHU und die gewiß folgende Okkultismus-Diskussion. Der „Ruf des Bösen" ist Frankreichs beliebtestes Rollenspiel, sogar eine Zeitschrift gibt es mittlerweile für diese Szenarien.

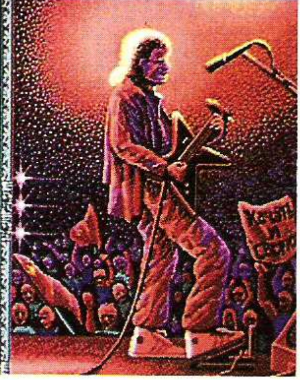




Vom Ernst des Spielelebens und dem ausgiebigen Rundgang stärkten wir uns zu später Stunde an der Cocktail-Bar. Hoch ging's her, und wer vom Fachsimpeln und den Trinkspielen à la „fuzzy duck" noch nicht genug hatte, tobte sich bis in die frühen Morgenstunden in der hauseigenen Disco aus. INFOGRAMES hätte der Fachwelt keinen besseren Ort für diese bombige Präsentation aussuchen können!

EVA HOOGH





Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Stellv. Chefredakteur
Bernd Zimmermann (bez)

Redaktion
Michael Suck (msu), Ulrich Mühl (uli), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb), Sandra Alter (sar), Hans-Joachim Amann (hja), Matthias Siegk (mats), Eva Hoogh (ev)

Freie Mitarbeiter
Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs, Frank Brall (fb)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Hans-Joachim Amann

ASM London
31 Stoneleigh Street, London W11 4DV, England

Anzeigenleitung
Andrea Komorowski (Ltg.), Anja Pröger
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg.), Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Astrid Zeuch

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben) DM 67,50, Ausland DM 79,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

Microwelle

Hallo, Leute!

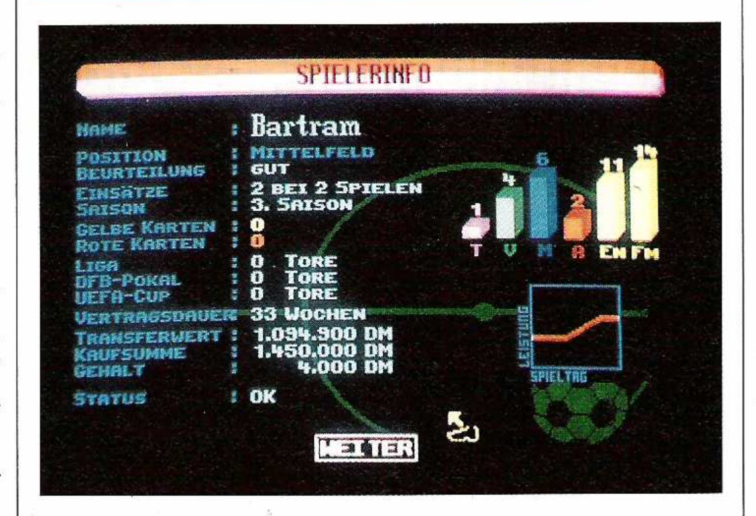
Wir machen keine leeren Versprechungen! Nach unserem erneuten Aufruf in der letzten ASM, uns Stoff für die Microwelle zu schicken, ging eine wahre Flut an Programmen bei uns ein. Macht weiter so! Und selbstverständlich bemühen wir uns, die hier vorgestellten Programme weiterzuvermitteln. Deshalb werdet Ihr auch den exzellenten Fußballsimulator, den wir Euch heute vorstellen, wohl bald käuflich erwerben können! Na, ist das nix?

Programm: Kicker, **System:** Atari ST (Color, mind. 1 MB), **Autor:** Dirk Weigand, Troisdorf.

Nun ist sie endlich vorbei, die große Fußballschau in Italien, doch die Nachbeben sind immer noch zu spüren. Mittlerweile sind wir von einer wahren Flut an Fußballsimulationen überrannt worden, seien es nun die Managerspiele, reine Sportsimulationen oder eine Mischung aus beidem. Um es gelinde auszudrücken: Die meisten Neuveröffentlichungen in diesem Bereich sind schlicht und einfach Schrott. Aber es gibt löbliche Ausnahmen. Und das dazu auch ein Microwellenspiel eines Hobby-Autoren zählt, erfüllt uns ein bißchen mit Stolz. **KICKER** ist der Name jener Manager-Simulation von **Dirk Weigand**, die sich problemlos mit den Profi-Programmen messen kann. Beeindruckend ist besonders die Fülle an Features, die der Autor in dieses Programm eingebracht hat und die in dieser Form bislang noch nie angwandt wurden. Das beginnt schon bei der Auswahl des Liga-Modus. Neben den üblichen Meisterschaftsspielen mit Teilnahme am UEFA-Cup kann sich der Spieler sogar auf den neuen Modus der letztjährig verworfenen Liga-Reform einlassen oder gar eine „All Stars European League“ ins Leben rufen. Bei allen Austragungsmodi wird das gesamte Regelwerk für DFB-Pokal, UEFA-Cup und auf Wunsch sogar Relegationsspiele und Play-Offs berücksichtigt. Logisch, daß Spielverlängerungen bis hin zum Elfmeterschießen ebenfalls nicht fehlen.

Primäre Aufgabe der bis zu sechs Spieler (!) ist es, die eigene Mannschaft erfolgreich von Sieg zu Sieg zu führen. Gefragt sind dabei sowohl Manager- als auch Trainerqualitäten, um die Finanzen sauber und die Mannschaft topfit zu halten. Hierbei gibt es wiederum eine Fülle von Möglichkeiten, um auf das Geschehen einzuwirken: Die Fußballer besitzen bestimmte Charakteristika, die sich aus vier Kriterien zusammensetzen, die durch Training und häufige Einsätze verbessert werden können. Auf die Feinabstimmung kommt es an, denn wenn die Jungs auf der falschen Position oder nur selten zum Einsatz kommen, sinkt ihre Motivation und Kondition, das Mannschaftsgefüge zerbricht – Spiele gehen verloren. Achten sollte der aufstrebende Mananger ebenfalls auf die Höhe der Eintrittspreise, die Größe des Stadions, attraktive Angebote auf der Transferliste, die Taktik und Spielaufstellung, Vertragsverlängerungen und -verhandlungen, Werbung, Kreditaufnahmen, Geldanlagen oder sogar auf die Teilnahme beim Fußballtoto. Und wem das immer noch nicht reicht, der kann ja noch die Farbe der Trikots oder gar den gesamten Spielmodus ändern und abspeichern (gleiches gilt natürlich für den Spielstand). Kaum zu glauben, aber wahr: KICKER bietet zur besseren Planung noch eine Fülle von Statistiken, so z.B. eine Finanzbilanz, die Top-8-Managerliste, eine Torschützenliste sowie diverse Tabellen für Mannschaftsplazierungen, Rote und Gelbe Karten, Ab- und Aufsteiger des Jahres.

Die Features von KICKER sind echt beeindruckend, und die äußere Aufmachung steht da nicht zurück. Digitalisierte Grafiken und Sound, eine exzellente Menüführung per Maus und Wiederholungen von Torszenen runden dieses Klassespiel ab. Wer einen guten Fußball-Manager sucht, kommt an KIKKER nicht vorbei! *msu*



So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.
Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne“ zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870

Microwelle



NEU

3001

Spannendes Strategiespiel – wer wird die Macht in der Galaxis erringen?

- 1 Spieler
- Actionsequenzen
- Viele Strategiefeatures
- Äußerst spielstarke Computergegner
- Digitalisierte Grafiken
- vorgestellt in ASM 11/89

Für: AMIGA, Preis: 25,– DM   Best.-Nr. A7189



TWILIGHT WORLD

Das deutsche Horroradventure – gefährliche Parallelwelten, düstere Ritter, Monster, Sümpfe usw.

- 50 tolle Illustrationen
- komplett deutsch
- komfortable Icon-Steuerung per Maus
- Ausführliche Beschreibungen
- vorgestellt in ASM 6+7/89

Für: ATARI ST (Farbe), Preis: 25,– DM Best.-Nr.: ST-0789

Bestellungen: Tronic-Verlag, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege. Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Bei NN + NN-Gebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Postermappe

5 verschiedene Motive, Maße ca. 42 x 55 cm, incl. 1 Megaposter

◀ Roger Rabbit

Empire Strikes Back ▼

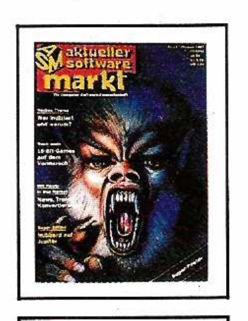
Sammelordner

zum Archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften.
In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material: feste PVC-Folie. Einfache Handhabung.
Farbe Gelb

Nur
DM 15,–

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern! (Bitte keine Briefmarken zusenden)



10/87



9/88



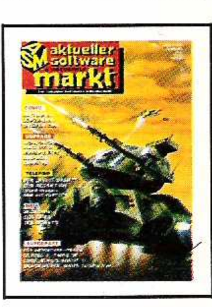
11/88



12/88



1/89



2/89



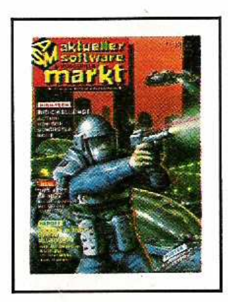
3/89



4/89



5/89



7/89



9/89



10/89



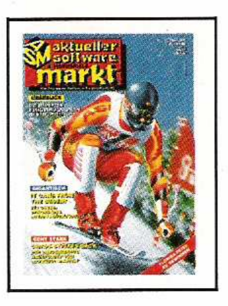
11/89



12/89



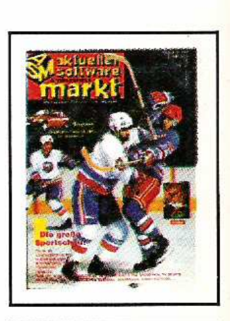
1/90



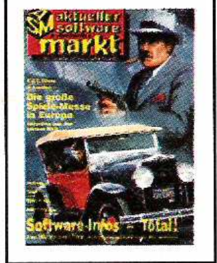
2/90

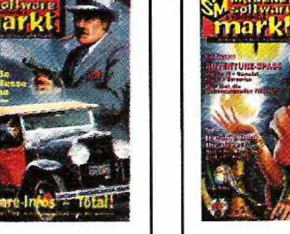


3/90

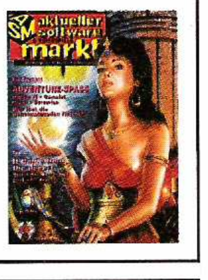


4/90

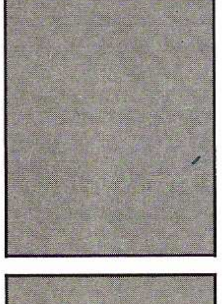


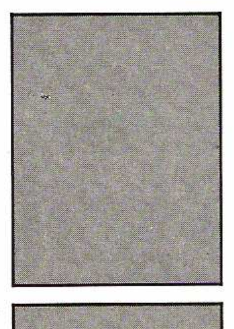


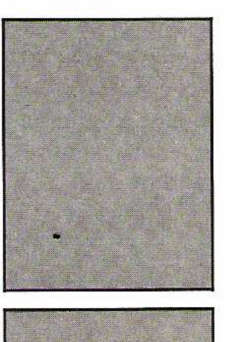
5/90

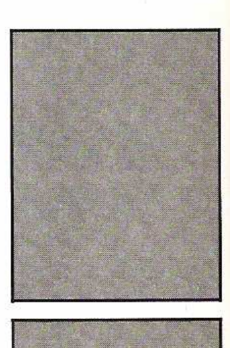


7/90









VOLLSTÄNDIG?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

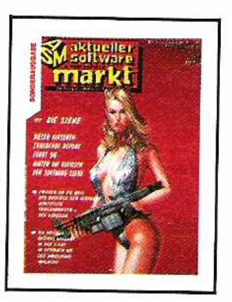
SONDERHEFTE:


Nr.1 DM 9,80


Nr.3 DM 7,50


Nr.4 DM 4.50


Nr.5 DM 7,50

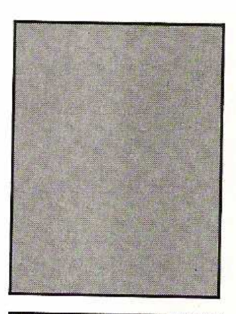

Nr.6 DM 7,50

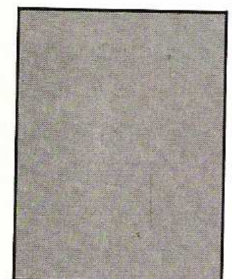


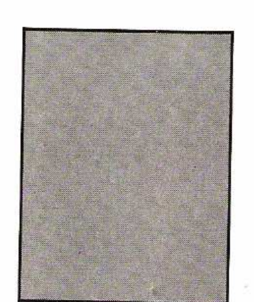
Nr.7 DM 7,50



Nr.8 DM 7,50







Zahlungsweise:
Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-
Verlag GmbH & Co KG,
Versand-Service,
Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

JETZT AUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH!



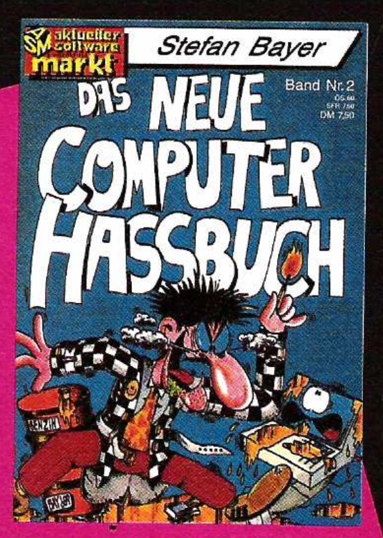
Das Buch!
120 Seiten!
Space-Rat
Intergalaktisch

Kosmisch **komisch!**
Galaktisch **genial!**
Universell
unterhaltsam!
Fünfdimensional
fantastisch!
Urknallend
unglaublich!

DM 7,80

Noch ein Buch!
100 und mehr
Seiten! Das neue
Computerhaßbuch

Haarsträubend
häßlich.
Abgrundtief
abartig!
Kompromißlos
neurotisch!
Unsagbar
unanständig!



DM 7,50

Bestellungen nur per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) an: Tronic-Verlag GmbH & Co KG, Stad 35, 3440 Eschwege



1 CD-Player zu gewinnen!

Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15. 8. 1990 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen! (Rechtsweg ausgeschlossen!)

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, Kennwort: „Schnippelchen", 3440 Eschwege

Das ist die Krönung, der Gipfel, der Hammer – das ist revolutionär! Endlich Schluß mit Kabelsalat; endlich freies, ungestörtes Spielen. Mit der FREEDOM CONTROL, der Joystick-Fernbedienung, fallen alle Grenzen. Anschließen und wohlfühlen – so schön kann das Leben sein! Die FREEDOM CONTROL – klein, handlich, drahtlos, für ein oder zwei Spieler, Autofeuerfunktion inbegriffen! Anschließbar an Atari, ST, Amiga, C-64, Amstrad, Spectrum, MSX. Und: Die FREEDOM CONTROL paßt zu jedem Joystick.



Wir wissen nicht, was dieser junge Mann empfiehlt – wir empfehlen FREEDOM CONTROL! Für den optimalen Spielspaß!

Bitte beachten:
Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

SEID IHR SCHARF AUF DAS DING?

Kein Problem! Die FREEDOM CONTROL kommt auch zu Euch nach Hause, wenn Ihr einen neuen ASM-Abonnenten werbt und müde 25 Mark zuzahlt. Das ist doch ein Angebot, oder? Einfach den Coupon ausfüllen und einsenden an:

TRONIC-Verlag,
ABO-Service.
Postfach 870,
3440 Eschwege

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ Die Joystick-Fernbedienung bei nur 25,– DM Zuzahlung

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 67,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 79,50 DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

Garantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift

Die gesammelten Werke – ASM 8+9/90

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*21	04/90	42	Sport
30 Games on CD	02/90	100	Action
4th Dimension	04/90	34	Action
A-10 Tank Killer	05/90	90	Strategie
After the War	04/90	28	Action
Aim XI	07/90	156	Microw.
Air Supply	07/90	33	Blickpunkt
American Dreams	05/90	28	Action
Antago	05/90	89	Strategie
Antheads	07/90	8	Action
Antiriad	07/90	151	Oldie
Aquanaut	02/90	41	Action
Armada	02/90	84	Strategie
Ascent Challenge	05/90	156	Microw.
Assault City (Sega Master)	04/90	80	Action
Assault Suit Leynos (Sega Mega)	07/90	83	Action
Astate	07/90	93	Adventure
Asterix – Operation Hinkelstein	01/90	46	Action
*Atomix	05/90	80	Strategie
*Austerlitz	03/90	70	Strategie
Axel's Magic Hammer	01/90	8	Action
Bad Company	01/90	33	Action
Bad Street Brawler	02/90	11	Action
Baseball (Gameboy)	01/90	57	Sport
Basketball Nightmare (Sega Master)	01/90	62	Sport
Battle Ace (Super Grafx)	04/90	85	Action
Battle Out Run (Sega Master)	04/90	83	Action
*Battle Squadron	01/90	18	Action
*Be Ball (PC-Engine)	07/90	82	Strategie
Beverly Hills Cop	02/90	47	Action
Black Tiger	04/90	108	Blickpunkt
Black Tiger	05/90	27	Action
Blodia (PC-Engine)	05/90	42	Action
*Blue Angel '69	01/90	94	Strategie
*Blue Lightning (Lynx)	03/90	94	Action
Bodo Illgner's Super Soccer	02/90	50	Sport
Borodino	02/90	79	Strategie
Breach 2	02/90	100	Adventure
Bruce Lee Lives	02/90	14	Action
Bubble +	07/90	15	Action
*Budokan	01/90	56	Sport
Bull Fight (PC Engine)	03/90	76	Sport
Bundesliga Manager	05/90	96	Strategie
*California Games (Lynx)	03/90	93	Sport
Cartooners	03/90	156	Blickpunkt
Castle Master	04/90	153	Blickpunkt
*Castle Master	05/90	88	Adventure
*Champions of Krynn	04/90	90	Adventure
Change	02/90	157	Microw.
Chaos strikes back	02/90	108	Adventure
Charly	04/90	156	Microw.
*Chase H.Q.	01/90	40	Action
Chess Player 2150	05/90	91	Strategie
Chicago 90	02/90	32	Action
City Hunter (PC-Engine)	05/90	44	Action
Cloud Kingdom	05/90	15	Action
Clubhouse Sports	05/90	55	Sport
Cluedo Master Detective	02/90	80	Strategie
Cobra Force	03/90	47	Action
Codename: Iceman	05/90	108	Advent.
Colorado	05/90	8	Action
Coloris	07/90	75	Strategie
Combo Racer	04/90	104	Blickpunkt
*Conquests of Camelot – The Search for the Grail	07/90	86	Advent.
Crackdown	05/90	76	Blickpunkt
Crackdown	07/90	16	Action
Crazyshot	02/90	34	Action
Creature	03/90	90	Blickpunkt
Crossbow – The Legend of William Tell	04/90	36	Action
Curse (Mega Drive)	04/90	77	Action
*Cyber Core (PC-Engine)	05/90	46	Action
Cyberball	05/90	56	Sport
Dan Dare III The Escape	07/90	42	Action
Darius +	01/90	39	Action
Dark Century	03/90	98	Action
Das Haus	07/90	72	Strategie
Das Magazin	07/90	74	Strategie
David Wolf	07/90	36	Action
Day of the Pharao	01/90	90	Strategie
Day of the Viper	02/90	101	Adventure
Dead Angel (Sega Master)	01/90	60	Action
Deathtrack	03/90	122	Action
Defenders of the Earth	07/90	44	Action
Déjà Vu II	07/90	113	Kopfnuß
Deluxe Strip Poker	02/90	107	Strategie
Demon's Tomb	04/90	94	Adventure
Die dunkle Dimension	05/90	101	Adventure
*Die Hard	03/90	6	Action
*Dodgeball (PC-Engine)	07/90	78	Sport
Doraemon (PC Engine)	02/90	91	Action
Double Dragon II	03/90	33	Action
Dr. Doom's Revenge	02/90	46	Action
Dr. Plummet's House of Flux	04/90	27	Action
Dragon Fighter (PC Engine)	01/90	64	Action
Dragon Wars	02/90	97	Adventure
Dragon's Breath	02/90	106	Blickpunkt
Dragon's Breath	03/90	106	Adventure
Dragon's Lair – Escape from Singe's Castle (Amiga)	05/90	111	Action
*Dragonflight	05/90	102	Adventure
Dragons of Flame	01/90	92	Strategie
Drakkhen	02/90	96	Adventure
Drivin' Force	02/90	117	Blickpunkt
Dungeon Quest	02/90	98	Adventure
Dyter-07	04/90	14	Action
*E-Motion	04/90	68	Strategie
*Electrocop (Lynx)	03/90	95	Action
Elvira – Mistress of the Dark	04/90	113	Blickpunkt
*Emlyn Hughes International Soccer	07/90	67	Sport
*Escape from the Planet of the Robot Monsters	05/90	6	Action
*European Space Simulator	02/90	76	Strategie
F-29 Retaliator	05/90	112	Strategie
F1 Triple Battle (PC Engine)	03/90	78	Sport
*FaceOff!	04/90	52	Sport
Family Fun Fitness (NES/PAL)	05/90	48	Sport
Fast Food	04/90	12	Action
Federation Quest I – BSS Jane Seymour	04/90	96	Blickpunkt
Fighter Bomber	02/90	74	Strategie
Final Blow (Sega Mega)	05/90	48	Sport
Final Command	04/90	97	Blickpunkt
Final Command	07/90	46	Blickpunkt
Final Countdown	07/90	32	Action
*Fire & Brimstone	05/90	38	Action
Flight Command	05/90	18	Action
Flimbo's Quest	05/90	10	Action
Flip it	01/90	88	Strategie
Footballer of the Year II	01/90	52	Sport
Forgotten Worlds (Sega Mega)	02/90	94	Action
Formation Armed F (PC-Engine)	07/90	80	Action
Fred	03/90	50	Action
*Full Metal Planet	02/90	102	Strategie
Future Sports	02/90	32	Action
*Future Wars – Time Travellers	01/90	98	Adventure
Galaxy Force	01/90	43	Action
Gates of Zendocon (Lynx)	03/90	95	Action
Ghostbusters II	01/90	32	Action
Ghouls 'n' Ghosts	01/90	46	Action
Gold of the Americas	02/90	88	Strategie
Golden Axe (Sega Mega)	03/90	77	Action
Golden Oldies – Vol. 1	02/90	38	Action
*Golfamania (Sega Master)	04/90	76	Sport
Grand National	04/90	102	Sport
Grand Overt	02/90	85	Strategie
Granzört (Supergrafx)	07/90	80	Action
Grave Yardage	07/90	39	Action
*Gravity	07/90	70	Strategie
Greg Norman's Ultimate Golf	05/90	50	Blickpunkt
Greg Norman's Ultimate Golf	07/90	52	Sport
Gridiron	01/90	86	Strategie
Gunboat	07/90	45	Action
Gunship	04/90	150	Oldie
Hägar	05/90	53	Blickpunkt
Hammerfist	07/90	10	Action
*Hard Drivin'	01/90	28	Action
Hardball II	01/90	49	Sport
Harley Davidson	03/90	40	Action
Harpoon	05/90	94	Strategie
Harrier Combat Simulator	02/90	72	Strategie
Hawaiian Odyssey	02/90	77	Strategie
Heavy Metal	07/90	34	Action
Heavy Unit (PC Engine)	03/90	78	Action
Hellraider	04/90	16	Action
*Hero's Quest	01/90	104	Adventure
Hero's Quest	04/90	114	Kopfnuß
Herzog zwei	04/90	78	Strategie
Highway Patrol II	04/90	122	Action
Hot Rod	05/90	34	Action
Hyper Loadrunner (Gameboy)	01/90	57	Action
Imperium	03/90	82	Blickpunkt
*Impossamole	04/90	12	Action
*Indianapolis 500	02/90	48	Sport
*Infection	01/90	30	Action
Infestation	02/90	117	Blickpunkt
Infestation	04/90	35	Action
Intact	07/90	9	Action
International Championship Wrestling	07/90	150	Sport
International Karate	05/90	120	Oldie
*Interphase	01/90	14	Action
Iron Lord	01/90	96	Strategie
*It came from the Desert	02/90	6	Action
*Italia 1990	04/90	48	Sport
Ivanhoe	07/90	7	Action
John Elway's Quarterback	03/90	73	Sport
John Lowe's Ultimate Darts	02/90	49	Sport
Jumping Jack Son	01/90	10	Action
Keef the Thief	01/90	128	Adventure
Kenny Dalglish Soccer Match	01/90	50	Sport
Khalaan	07/90	96	Blickpunkt
Kick Off – Extra Time	02/90	53	Sport
Kid Gloves	04/90	32	Action
Kikikaikai (PC-Engine)	07/90	84	Action
King of Casino (PC-Engine)	07/90	84	Strategie
*Klax	05/90	82	Strategie
Knight Rider (PC Engine)	03/90	83	Action
Knightforce	01/90	8	Action
*Knights of Legend	04/90	95	Adventure
Knights of the Crystallion	04/90	74	Strategie
Kreuz As Poker	02/90	85	Strategie
*Kuyaku (Sega Master)	03/90	74	Action
Lancaster	02/90	18	Action
Le Fetiche Maya	02/90	34	Action
Leavin' Teramis	04/90	40	Action
Legend	02/90	86	Strategie
*Leisure Suit Larry III	01/90	110	Adventure
Leisure Suit Larry III	03/90	114	Kopfnuß
LHX Attack Chopper	05/90	84	Strategie
Limes + Napoleon	02/90	8	Action
*Logo	05/90	88	Strategie
Loom	07/90	88	Adventure
Lords of Chaos	03/90	112	Adventure
Lords of War	05/90	13	Action
Lost Dutchman Mine	04/90	70	Strategie
Lost Dutchman Mine	04/90	70	Strategie
Low Blow	05/90	54	Sport
MacAdam Bumper	03/90	134	Oldie
Magic 4	05/90	12	Action
Magic Johnson's Basketball	02/90	54	Sport
Magic Lines	03/90	67	Strategie
Magnum 4	03/90	28	Action
*Manchester United Football Club	04/90	98	Sport
Manic Miner	05/90	14	Action
Maze Mania	02/90	15	Action
Mech Warrior	03/90	68	Action
Mega Man	04/90	80	Action
*Microsoft Flighsimulator 4.0	01/90	82	Strategie
Midwinter	03/90	36	Blickpunkt
*Midwinter	05/90	78	Strategie
MIG 29 Soviet Fighter	03/90	12	Action
Milestones	07/90	11	Action
Mindbender	02/90	10	Action
Minos	03/90	69	Strategie
MISL Soccer	02/90	53	Sport
Monster Party (NES)	01/90	65	Action
Moonwalker	01/90	10	Action
Motocross (Gameboy)	01/90	57	Action
Motocycle (PC Engine)	02/90	92	Action
Mountain Bike Racer	04/90	49	Sport
Moving Target	03/90	12	Action
Myth	02/90	28	Action
Neutopia (PC Engine)	02/90	91	Action
Never Mind	02/90	89	Strategie
*New York Warriors	07/90	38	Action
Ninja Spirit	07/90	15	Action
Ninja Warriors	02/90	29	Action
NO	03/90	108	Adventure
Nordic Power Cartridge	03/90	38	Anwender
*North Sea Inferno	03/90	8	Action
Nuclear War	05/90	83	Strategie
Oktalyzer	02/90	109	Anwender
Oktalyzer	03/90	105	Blickpunkt
Oliver & Co.	02/90	15	Action
*Omega	02/90	83	Strategie
Omnicron Conspiracy	01/90	129	Adventure
Onslaught	01/90	13	Action
Operation Thunderbolt	02/90	43	Action
Outlands	02/90	18	Action
P 47	03/90	10	Action
Panzer Battles	03/90	72	Strategie
*Paranoia (PC-Engine)	05/90	47	Action
Paris-Dakar '90	04/90	47	Sport
PC-Speed V 1.3	02/90	155	Anwender
*Pictionary	01/90	84	Strategie
Pinball Magic	02/90	38	Action
Pipe Mania	03/90	85	Blickpunkt
Pipe Mania	04/90	8	Action
Pithecanthropus Computerurus (PC Engine)	03/90	75	Action
*Player Manager	04/90	50	Sport
Postman Pat	03/90	28	Action
Power Boat USA	07/90	54	Sport
*Power Pack	04/90	41	Action
Powergolf (PC Engine)	01/90	61	Sport
Premier Collection 3	04/90	34	Action
*Presumed Guilty	02/90	103	Strategie
Pro Boxing Simulator	07/90	56	Sport
Pursuit to Earth	04/90	32	Action
Quantum	07/90	47	Blickpunkt
*Quattro Sports	07/90	55	Sport
R.C. Grand Prix (Sega Master)	04/90	84	Sport
*Rainbow Islands	03/90	16	Action
Red Alert (PC-Engine/CD-ROM)	04/90	84	Action
Resolution 101	01/90	101	Blickpunkt
Resolution 101	07/90	48	Blickpunkt
Risk	04/90	72	Strategie
Ritter	01/90	86	Strategie
*Robo Kid (PC Engine)	03/90	79	Action
Rom Rom Stadium (PC-Engine/CD-ROM)	04/90	82	Sport
Romance of the Three Kingdoms	04/90	69	Strategie
Rotor	04/90	30	Action
Samantha Fox Strip Poker	01/90	172	Oldie
SAS Combat	04/90	38	Action
Scramble Spirits (Sega Master)	01/90	60	Action
*Shark	03/90	40	Action
Sherman M4	02/90	36	Action
Sideshow	01/90	38	Action
Sim City Terrain Editor	07/90	73	Strategie
*Ski or Die	04/90	106	Sport
Skidoo	01/90	16	Action
Skidz	05/90	14	Action
Slap Shot (Sega Master)	04/90	79	Sport
Snare	02/90	29	Action
*Sokoban (Sega Mega)	05/90	42	Strategie
*Sokoban World (PC-Engine)	05/90	48	Strategie
Soldier 2000	04/90	9	Action
Sonic Boom	05/90	40	Action
Sorcerian	07/90	94	Adventure
Space Ace	02/90	8	Action
Space Harrier (20 Level)	05/90	16	Action
Space Harrier II	04/90	6	Action
Space Invaders (PC-Engine)	05/90	43	Action
Space Rogue	01/90	17	Action
Splatterhouse	07/90	98	Action
Spooked	03/90	48	Action
Star Command	01/90	91	Strategie
*Star Flight	02/90	152	Strategie
*Star Flight 2	02/90	153	Strategie
Star Voyager (NES)	01/90	65	Action
Starblaze	01/90	44	Action
*Startrek V	01/90	30	Action
Street Cred Boxing	03/90	48	Action
Street Rod	03/90	34	Action
Stryx	02/90	16	Blickpunkt
Stryx	03/90	14	Action
*Super Cars	03/90	18	Action
Super Masters (Sega Mega)	01/90	61	Sport
Super Real Basketball (Sega Mega)	05/90	44	Sport
*Super Volleyball (PC-Engine)	07/90	81	Sport
Super Wonderboy	01/90	36	Action
Switchblade	01/90	39	Action
Sword of the Samurai	02/90	78	Strategie
Take 'em out	02/90	42	Action
Tangled Tales	05/90	100	Adventure
Tanium	03/90	47	Action
*Tank	05/90	95	Strategie
Target	04/90	38	Action
Tatsujin (Sega Mega)	02/90	92	Action
Team Yankee	07/90	35	Blickpunkt
Tennis (Gameboy)	01/90	57	Sport
Tennis Cup	04/90	100	Sport
Terror Liner	03/90	157	Microw.
Terry's Big Adventure	01/90	43	Action
TFMX	03/90	105	Blickpunkt
*The Colonel's Bequest	03/90	109	Adventure
The Colonel's Bequest	05/90	131	Kopfnuß
*The Hounds of Shadow	01/90	106	Adventure
*The Island of Lost Hope	05/90	106	Adventure
The Jetsons – Legend of Robotopia	04/90	92	Adventure
The Seven Gates of Jambala	01/90	44	Action
The Silent Death	01/90	168	Microw.
*The Super Shinobi (Sega Master)	03/90	80	Action
The Third Courier	01/90	107	Adventure
The Toyottes	07/90	18	Action
Theme Park Mystery	07/90	14	Action
Thunderchopper	02/90	73	Action
Thunderstrike	05/90	110	Blickpunkt
*Tie Break	04/90	44	Sport
Time	01/90	108	Adventure
Tom & Jerry II	01/90	150	Action
Tommy Lasorda Baseball (Sega Master)	01/90	58	Sport
*Toobin'	01/90	42	Action
Top 20 Solid Gold	07/90	31	Action
Tower of Babel	03/90	66	Strategie
*Treasure Island Dizzy	03/90	30	Action
Treasure Trap	07/90	12	Action
*Triad	07/90	6	Action
Trivia	02/90	86	Strategie
Trivial Pursuit	02/90	134	Oldie
Turbo Out Run	01/90	48	Sport
Turn it	01/90	87	Strategie
*Turrican	05/90	30	Action
Tusker	01/90	32	Action
TV Sports Baseball	07/90	131	Blickpunkt
TV Sports Basketball	04/90	46	Sport
*Twin World	02/90	30	Action
*Ultima VI – The False Prophet	07/90	90	Adventure
Unreal	01/90	34	Blickpunkt
*USA Pro Basketball (PC Engine)	02/90	90	Sport
USS John Young	05/90	92	Strategie
Venus	04/90	112	Blickpunkt
Vette!	01/90	50	Sport
Volfied (PC Engine)	03/90	76	Action
War of the Lance	05/90	86	Strategie
Wargate	04/90	31	Blickpunkt
Warhead	07/90	40	Action
Westphaser	02/90	37	Action
Wild Life	07/90	18	Action
Wild Streets	03/90	15	Action
Window Wizard	05/90	32	Action
Windwalker	03/90	110	Adventure
*Wolfpack	07/90	76	Strategie
*Wonderboy III (PC Engine)	01/90	62	Action
World Cup Soccer Italia '90	07/90	100	Sport
X-Ample's Intro Architect	05/90	118	Anwender
*X-Out	01/90	6	Action
Xenomorph	05/90	97	Adventure

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

(1) Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142) 2090.

(2) Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 4080.

(3) Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel:. (0561) 880111.

(4) Bienengräber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.

(5) Bomico, Elbinger Str. 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.

(6) Brötzmann/Schäfer GBR, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 83164.

(7) Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.

(8) CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (05066) 4031.

(9) Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 497169.

(10) Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.

(11) Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7864340.

(12) CWM-Versand, Postfach 1212, 3387 Vienenburg 1, Tel.: (05324) 2001.

(13) Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 4134.

(14) Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükkelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.

(15) EC Electronics GmbH, Boschetsrieder Str. 28, 8000 München 70, Tel.: (089) 7231025.

(16) EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel.: (02323) 43022.

(17) Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.

(18) Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz Tel.: (02606) 331.

(19) Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.

(20) German Design Group, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.

(21) Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 328555.

(22) International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (0221) 604493.

(23) Joysoft, Pempelforter Str. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 364445.

(24) Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 26636.

(25) Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

A.KOOP	135	HAMO	142
ARBIROSOFT	49	HEIDAK	107
ARIOLASOFT	17,121,123	INTERNATIONAL SOFTWARE	55
BACHLER	31	JOYSOFT	23
BERRY-Lösungsservice	140	KAROSOFT	85
BITS & BYTES	144	L.A. SOFT	143
BOMICO	2,27,41,51,163	NÜRNBERGER PD-SERVICE	146
R.T.S.	136	PHILIP MORRIS	164
COMPUTERSHOP MÜNCHEN	149	PRIVATE KLEINANZEIGEN	135-146
CP-VERLAG	37	RUSHWARE	15,35,95,103
CRYSTAL SOFT	143	SCHLICHTING	145
DECOS	137	SCHNEIDER/HAMANN	146
DIGITAL MARKETING	91	SCHUSTER	47
DMV-VERLAG	33,87,99	SOFTEXPRESS	67
DYNATEX	75	SOFTPOWER	136
EC ELECTRONICS	79	SOFTWAREHOUSE SCHWARZ	141
FLASHPOINT	25	THEO KRANZ VERSAND	138
FUNTASTIC	57	TRONIC VERLAG	61,157-160
GALAXY	93	T.S.DATENSYSTEME	39
GEWERBLICHE KLEINANZEIGEN	147/148	US-GOLD	29
GDG	140	WIAL	45
GROOVE-SOFT	139		

Die nächste ASM (10/90) erscheint am 28.9.1990!



(26) Leisuresoft, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (02389) 780-0.

(27) Mediencenter Iserlohn, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

(28) MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.

(29) Magic Computerspiele, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.

(30) Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 1834.

(31) MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (0231) 675643.

(32) Nintendo of Europe GmbH, Hermannstr. 37, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (069) 5973571.

(33) Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel.: (089) 2609380.

(34) Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

(35) reLine Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 315834.

(36) Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02101) 607-0.

(37) Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (0211) 52800.

(38) 38 RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.

(39) Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (02305) 3770.

(40) Safer Games, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.

(41) Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.

(42) Soft- und Hardwarehaus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (06151) 595113.

(43) Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 680460.

(44) Thalion Software GmbH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 12049.

(45) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (0911) 288286.

(46) Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (0471) 53046.

(47) Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (040) 2515360.

(48) ZS-Soft Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (08652) 63061.

(49) Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!


MIDNIGHT RESISTANCE
DATA EAST
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 69 / 77 80 25
Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt/M. 90
ocean



Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)